

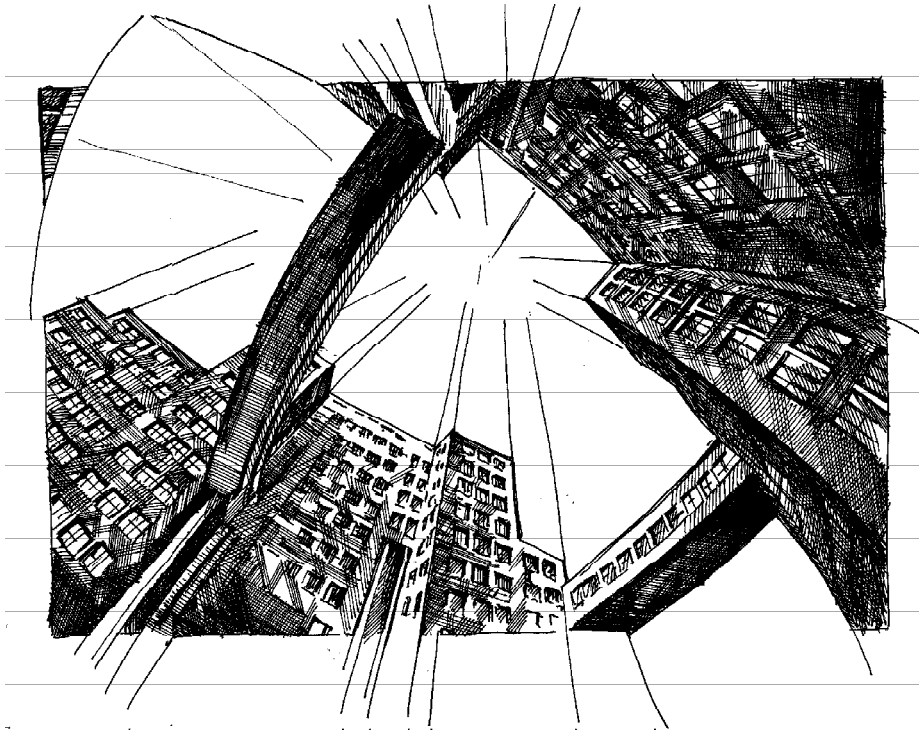
МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

ХАРКІВСЬКА НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ МІСЬКОГО ГОСПОДАРСТВА

С.О.ШУБОВИЧ

ТЕОРІЯ ГРИ В АРХІТЕКТУРІ

(лекції для студентів 6 курсу денної форми навчання спец.
7.120102, 8.120102 - Містобудування).



Харків - ХНАМГ - 2009

Лекції з курсу «Теорія гри в архітектурі» (для студентів 6 курсу денної форми навчання спец. 7.120102, 8.120102 - Містобудування). / Авт.: Шубович С.О. - Харків: ХНАМГ, 2009 - 111 с.

Автор: С.О.Шубович

Рецензент: канд. архіт., доцент Г.Л.Коптева

Рекомендовано кафедрою “Архітектурний моніторинг міського середовища”,
протокол № 10 від 10.04.2008 р.

На першій сторінці обкладинки рисунок студ. Р.Блудова.

ЛЕКЦІЯ 1.

ВСТУП ДО КУРСУ “ТЕОРІЯ ГРИ В АРХІТЕКТУРІ”. ПРИРОДА І ЗНАЧЕННЯ ГРИ ЯК ЯВИЩА КУЛЬТУРИ

*Гра - поняття і зміст
Гра як факт духовного життя
Аспект гри в архітектурній композиції
Агональний аспект гри*



Рис. студ.
В.Голобородова

ТЕОРІЯ ГРИ – комплексна наукова дисципліна, що розробляє загальну концепцію і конкретні методики різних форм ігрової діяльності; вона поєднує філософський, кібернетичний, естетичний, психологічний, педагогічний і різноманітні конкретно-технологічні процеси.

З погляду естетики:

1) ігрова структура властива будь якій діяльності, коли ця діяльність дає безкорисливе задоволення від самого процесу діяльності, за К.Марксом – “гру фізичних і інтелектуальних сил людини” (гра не має утилітарної мети; це цілком духовна діяльність);

2) художня творчість завжди поєднує доцільну діяльність та ігрову (це властиво й архітектурі).

З цього виходить, що мистецтво – це і пізнання життя, і “гра в життя”, тобто створення певної естетичної умовності – так званого “ігрового простору”, де діють закони гри.

Поняття гри пов’язували з мистецтвом ще в ХІХ столітті.

І.Кант (1724-1804) сформулював два естетичні поняття: 1) “естетична видимість” і 2) “вільна гра”. Першим поняттям він позначив сферу, де існує краса, другим – специфічну особливість краси – двоїсте існування, тобто існування одночасно в двох планах – реальному й умовному. (Цю тезу можна віднести і до архітектурної композиції, що поєднує матеріально-прагматичну і художню

потреби людини). “Існує така видимість, з якою дух грає і не буває нею розіграний. Через цю видимість творець її не вводить в оману легковірних, а виражає істину”.

За Кантом, насолода мистецтвом – це співучасть у “грі”.

Ф.Шиллер (1759-1805), прихильник Канта, німецький поет і теоретик мистецтва, розглядав гру як вільне розкриття сутнісних сил людини, як діяння, у якому людина стверджує себе як творця реальності вищого порядку. (Можна вважати, що на рівні архетипу такою вищою “реальністю” виступає образ міфологічного Космосу, “Небесного граду”). Відомою є його теза: “Шлях до свободи лежить через красу, а суть останньої полягає в грі” (тільки граюча людина вільна!).

У ХХ ст. поширюється так званий “ігровий принцип” – культурологічна позиція, яку розділяють О.Шпенглер, М.Хайдеггер, Ортега-і-Гассет, Й.Хейзинга, Г.Гессе та інші мислителі. Цей принцип Г. Гессе виразив у романі “Гра в бісер”.

У романі Гессе ідея гри є найдовершенішим виявом ідеї Касталії - замкненого від зовнішнього втручання навчального закладу, де усамітнілась духовна еліта. Герої роману - носій духовності Йозеф Кнехт і аристократ Плінію. Перший є представником духовного “світу всередині” (усередині Касталії); другий – носій світу зовнішнього, матеріального. Через тривалу, багаторазово повторювану суперечку (обмін аргументами) вони доходять до взаємного духовного збагачення і міняються місцями. Врешті решт Кнехт іде з Касталії зовні, а Плінію приймає обмежений духовною діяльністю світ Касталії.

Тут спостерігається характерний принцип гри – “удар – відповідний удар”. Кожен удар збагачує опонента і сприяє його духовному зростанню.

Прикладом гри в архітектурній композиції може служити принцип ритму. Ритм будується на протиставленні опозиційних начал (напруження – розрядка) і багаторазовому повторі цього протиставлення. Тут реалізується ігрова тема “удар – відповідний удар”. Архітектурний ритм має дві мети:

1) веде до реальної кульмінації-домінанти;

2) грає спектакль, демонструючи архетипну боротьбу життя і смерті, що закінчується, зазвичай, перемогою світла-життя.

Таким чином, матеріальна домінанта і метафора “світло-життя” стають єдиним образом – фіналом твору і його ритмічного ряду.

Головна антитеза гри-агону:
СМЕРТЬ - ЖИТТЯ

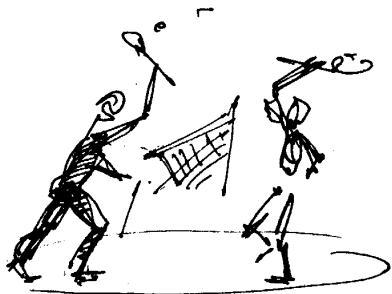


ТЕМРЯВА - СВІТЛО

Агональний аспект гри походить від найдавніших культурних шарів. Космогонічна сутність агональних відношень проявляється у традиційній сміховій культурі.

За О.М.Фрейденберг змагання, війна сторін або сміх – це метафори смерті, але смерті, що народжує життя, смерті у мить межі, за якою настає життя. Ці метафори передають образ різкого переходу в протилежне, агональний образ зміни.

У найдавніших обрядах сміх прямо пов'язаний з родючістю землі і сонячним світлом. Так, грецька богиня родючості Деметра, яка втратила дочку, посміхнулася словам Ямби, після чого починає їсти і пити, тобто повертається до життя (забезпеченню, через Триптолема, родючості землі). Ця священна роль посмішки персоніфікується в носії смерті - блазні. Блазень - персону смерті як двійник персони життя - царя, героя, нареченого на весіллі своїм лихослів'ям допомагає акту родючості і переборює смерть [35, с. 104-105].



Гра як змагання



Шанс - сакралізація

За Гераклітом, “гармонія складається з протилежностей цілого і не цілого, того, що об'єднується і різноманітного, мелодійного і немелодійного”; “війна є батько усього, цар усього”; “вічність є дитя, що грає, яке розставляє шашки: царство [над світом] належить дитині”



Гра як відгадування загадок



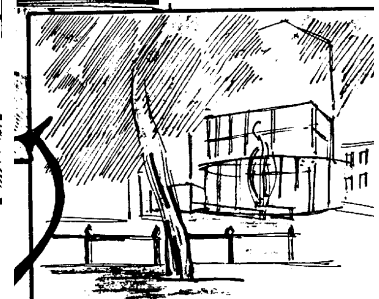
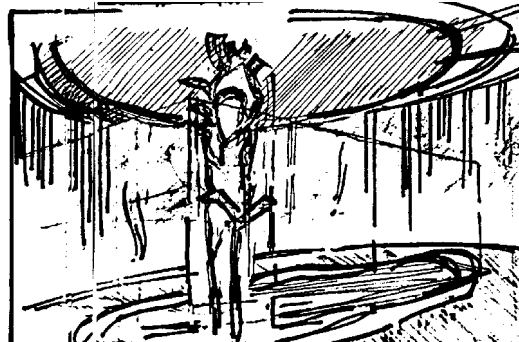
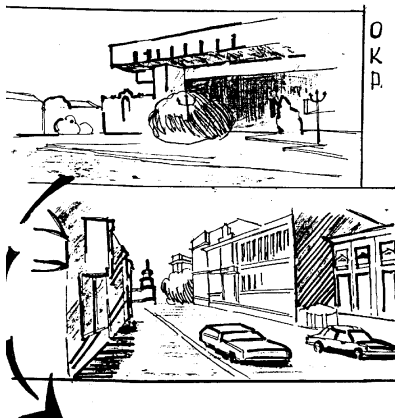
ДОДАТОК



1

За істориком М.Еліаде “...мифы образуют парадигмы всех значимых человеческих действий; ... участие в какой-либо повторяющейся последовательности событий понимается как проникновение некоей вечной субстанции в смертное...”.

Ритмічне співвідношення повсякденного і сакрального (піднесеного) пов’язано з міфологічним уявленням про лінійність повсякденного і циклічність сакрального (вічного) часу. “...В силу этого ... прошлое может постоянно повторяться и возникать в настоящем. Как нечто вечное, оно является с профанной точки зрения также и будущим. Так совпадают в настоящем прошедшее и будущее” [33, с.124-125, с.143].



Гра як явище культури

2

1. Гра і її міфопитуальна природа.

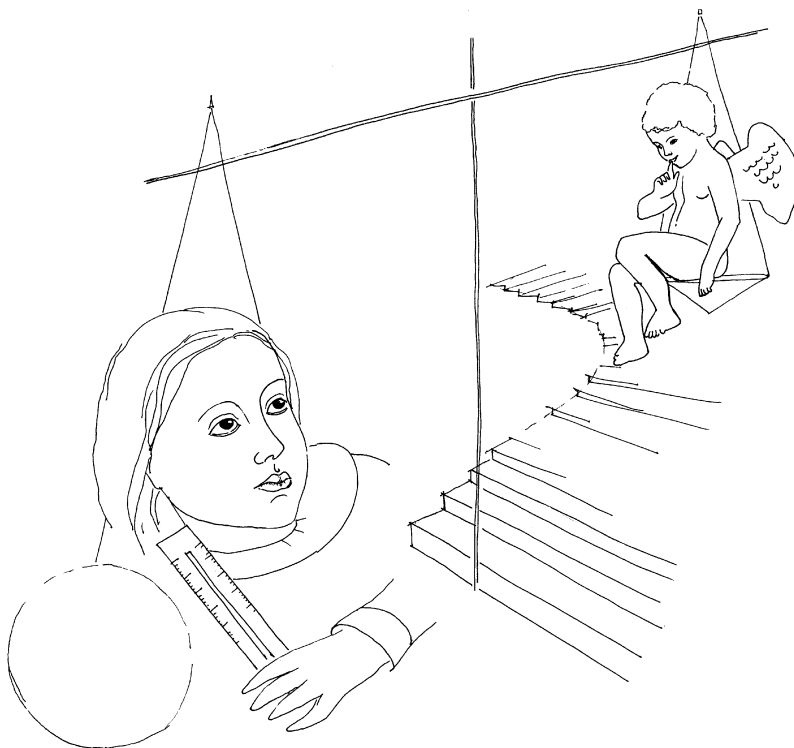
2. Ігровий аспект твору архітектури виявляється у протиставленні просторових вражень (рис. студ. Н.Фалькової, кер. Л.П.Панова).



Теория игры и ее суть.

ТЕОРИЯ ИГРЫ – ЭТО КОМПЛЕКСНАЯ НАУЧНАЯ ДИСЦИПЛИНА, РАЗРАБАТЫВАЮЩАЯ ОБЩУЮ КОНЦЕПЦИЮ И КОНКРЕТНЫЕ МЕТОДИКИ РАЗНЫХ ФОРМ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ. СУТЬ ИГРЫ – АБСТРАГИРОВАНИЕ ОТ ВНЕШНЕЙ СРЕДЫ. В ИГРЕ ПРИСУТСТВУЮТ КАК РЕАЛЬНЫЕ, ТАК И УСЛОВНЫЕ АТТРИБУТЫ, ГЕНЕРИРУЮЩИЕ ОСНОВНУЮ ИДЕЮ. КОНКРЕТНЫЕ ФОРМЫ И АБСТРАКТНЫЕ ОБРАЗЫ В ИГРЕ ПРЕОБРЕТАЮТ АБСУРДНЫЕ ОЧЕРТАНИЯ, НАИБОЛЕЕ ЯРКО ВЫЯВЛЯЯ ПРОБЛЕМУ.

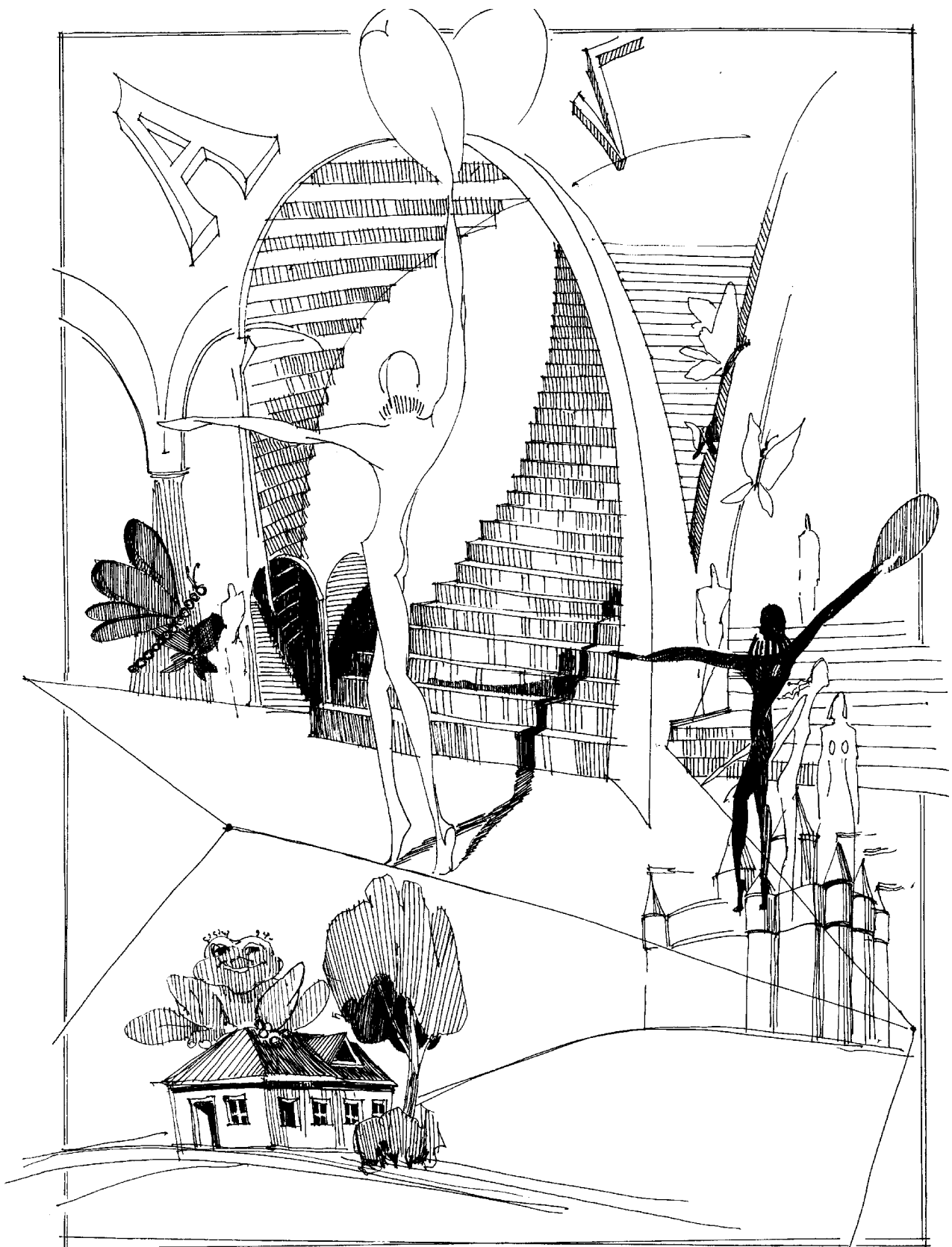
Вик. студ. гр. А-6.2. Л.Гедройц



АРХИТЕКТОР І ГРА

АРХИТЕКТУРА – НЕ МЕХАНИЗМ, А ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЦЕСС, КОТОРЫЙ В СВОЮ ОЧЕРЕДЬ ЯВЛЯЕТСЯ ИГРОЙ. В ДАННОЙ СИТУАЦИИ АРХИТЕКТОР ЯВЛЯЕТСЯ ИГРОКОМ И РЕЗУЛЬТАТ ЕГО ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ЗАВИСИТ ОТ "ВОЛИ ИГРОКА", ТО ЕСТЬ МУЗЫ, ВОДХОВЛЕНИЯ. ПОСТЕПЕННО ИГРОВОЙ ФАКТОР УХОДИТ НА ЗАДНИЙ ПЛАН, НО НЕ ПРОПАДАЕТ СОВСЕМ. НА ИГРУ ПРИСЛУШАЮТСЯ КУЛЬТУРНОЕ НАСЛОВАНИЕ – ВСЕВОЗМОЖНЫЕ УСЛОВНОСТИ, ОБРАЗУЮЩИЕСЯ В РАМКАХ РЕАЛЬНОСТИ И ТОЧНЫХ НАУК. В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ТОГО, НА СКОЛЬКО АРХИТЕКТОР БЫЛ УДАЧЛИВ В ИГРЕ, ОН ПОЛУЧАЕТ МАТЕРИАЛЬНОЕ ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ ИЛИ МОРАЛЬНОЕ – В ФОРМЕ ПРИЗНАНИЯ ЕГО ПРОФЕССИОНАЛИЗМА.

Вик. студ. гр. А-6.2. О.Петренко



АРХИТЕКТОР И ИГРА. В ФОРМЕ ИГРЫ ПРОСТРАНСТВО АРХИТЕКТОР ПЫТАЕТСЯ ВОПЛОТИТЬ ИДЕЮ ПРОЕКТА. В РАБОТЕ АРХИТЕКТОР ПОДОБЕН КАНАТХОДЦУ: ОДНО НЕВЕРНОЕ ДВИЖЕНИЕ, И РЕЗУЛЬТАТ БУДЕТ НЕ АДЕКВАТЕН ЗАМЫСЛУ.

Вик. студ. гр. А-6.2. Н.Лавренчук

ЛЕКЦІЯ 2. ОЗНАКИ ГРИ (ЗА Й.ХЕЙЗІНГОЮ)

Гра як вільна діяльність
Умовність гри
Просторово-часова ізолюваність гри

За визначенням відомого теоретика гри, нідерландського культуролога Й.Хейзінги гра як культурна діяльність має певні ознаки.

1. Усяка гра є, насамперед, **вільною діяльністю**. Гра ведеться заради самої гри і не ставить ніяких прагматичних цілей. Гра за наказом може бути тільки імітацією.

2. Гра, являє собою вихід за рамки повсякденного життя у часову сферу діяльності з властивою їй **умовною специфікою**. Гра завжди ведеться й усвідомлюється як “начебто”, “жартома”. У цьому гра протипоставлена “серйозній” діяльності. Однак завдяки специфіці гри вона для граючого сама стає серйозним заняттям. У своїх вищих проявах гра **завжди щось означає чи щось знаменує**. У цьому гра знаходить собі місце у сфері свята або у сфері священного.

3. Гра завжди **ізолювана**; вона відокремлюється від “повсякденного” життя місцем дії і тривалістю. Вона “розігрується” у певних рамках простору і часу. Гра починається в певний час і в певний час закінчується. Під час ігрової дії в ній панує рух, підйом і спад, зав’язка і розв’язка. Один раз зіграна гра може бути повторена в будь-який час. Ця **повторюваність** - важлива властивість гри. Елементи повтору, рефрену, чергування зустрічаються майже у всіх розвинених ігрових формах.

Ще більш важливо, що гра протікає в середині обмеженого **простору**. Цей ігровий простір можемо розуміти і як священний ритуальний простір. Арена, цирк, гральний стіл, храм, сцена, кіноекран - усе це ігрові простори. Вони виявляють собою відособлені, відгороджені, освячені території, немовби замкнуті світи, на яких діють особливі правила.

Усередині ігрового простору панує власний безумовний **порядок**. Цей порядок зв’язує граючого й одночасно звільняє. Гра притягує і немов зачаровує. Порядок гри виявляються в двох найважливіших якостях, які людина помічає – у **ритмі і гармонії**. Гра красива. Ця естетична якість обумовлена творчим потенціалом людини. Цей потенціал збагачує гру створюючи напруження, чергування, контраст, варіантність, рівновагу, зав’язку і розв’язку, тобто все те, що властиво твору мистецтва.

Елемент **напруження** займає в грі особливе місце. Напруження позначає нестійкість,

непевність, певний шанс або можливість. У ньому є прагнення розрядки. Задля того, щоб щось “вдалося”, треба докласти зусиль. Елемент напруги присутній й у розгадування головоломки, і у грі в м’яча. Крайньої точки він досягає в азартній грі й у спортивному змаганні.

Поєднання в грі порядку і напруження породжує необхідність **ігрових правил**. Вони безумовно обов’язкові і є непорушними для ігрового простору і часу. Варто порушити правила, і гра перестає існувати. Свисток спортивного судді руйнує чари ігрової дії і тимчасово відновлює в правах “повсякденний світ”.

Гра завжди є **боротьбою за що-небудь чи ж представленням чого-небудь**. Гра “представляє” боротьбу за щось або є змаганням у тому, хто краще інших представить щось. Дитина уявляє (бачить) себе то звіром, то воїном, то батьком, хоча й усвідомлює удаваність цього бачення. Священне уявлення відрізняється більшою вірою в реальність того, що представляється. Священна дія відтворює певну космічну подію з метою перенесення її світовий порядок на повсякденне життя селища чи роду. З грою священну дію поєднує наявність виділеного з буденності простору, в якому діють певні правила, прийняті учасниками. За допомогою гри представляють, показують космічні події. Платон писав: “Потрібно проводити життя в грі, граючи в певні ігри, влаштовуючи жертвопринесення, співаючи і танцюючи, щоб привабити до себе богів і відбити ворогів, перемігши їх у бою”.

До характеристик гри відносять і **святковість**. На час ритуального свята “повсякденне життя” зупиняється. Вступає у свої права “перевернутість” ситуації, де діють свої правила. Маски, перевдягання, сакральні змагання, веселощі супроводжують свято. Його властивість – граничне напруження, що вимагає розрядки. Тому до святкових дій відносять і жорстокі іспити тих, хто висвячується, і жахливі маски, і таємні містерії. Усвідомлення того, що “це тільки гра” при цьому витісняється на задній план. Зв’язана з грою радість переходить не тільки в напруження, але й у підйом почуттів. Мажорний ігровий настрій – специфіка свята.

4. До якостей, що характеризують гру, Й.Хейзінга відносить наступне:

- компенсацію шкідливих спонукань, вихід з монотонної діяльності;
- інстинкт наслідування, у тому числі імітація дитиною (або дитинчам тварини) дій дорослого;

- інтенсивність, здатність доводити до несамоцитості (наприклад, у спорті);
- жартівливість, кумедність.

АРХІТЕКТУРНА ІНТЕРПРЕТАЦІЯ

Гра в архітектурі може розглядатися на кількох рівнях.

По-перше - на рівні проектної діяльності. Проект (креслення, малюнки) створює умовне середовище, зрозуміле здебільшого "посвяченим" професіоналам. Завдання проектною діяльністю - перетворити середовище на щось інше, пристосоване до певної діяльності, упорядкувати його простір, надати йому форму.

По-друге - на рівні вже створеного об'єкта (будинку, міста тощо). На цьому рівні також йдеться про "інший" простір, відмінний від оточуючого і зрозумілий "посвяченим" користувачам - тим, хто розуміє ту діяльність, для якої архітектурний простір створюється.

Архітектурна композиція завжди розглядає архітектуру як двоєдиний процес: як утворення певного утилітарно необхідного середовища і **як формування твору мистецтва**. Друге дозволяє розглядати ігрові якості архітектури. Так само, як поет "грає" словами, а художник - фарбами, архітектор "грає" просторами і формами. Головним тут є розуміння, **що архітектура пізнається в русі**. Її динамічні часові якості

дозволяють розкрити сюжет поступово, наповнюючи його загадками і несподіванками, показуючи і ховаючи кінцеву мету. І як підсумок, орієнтуючи її на мету більш високого рівня.

Архітектурний простір завжди **диференційований і у своїх вищих проявах завжди щось позначає**. Площа позначає припинення руху, святковий ритуал (репрезентативні площі), зміну способу руху (транспортні, вокзальні площі), вулиця, навіаки, позначає напрямок руху, зал - місце для багатолюдних зборів тощо.

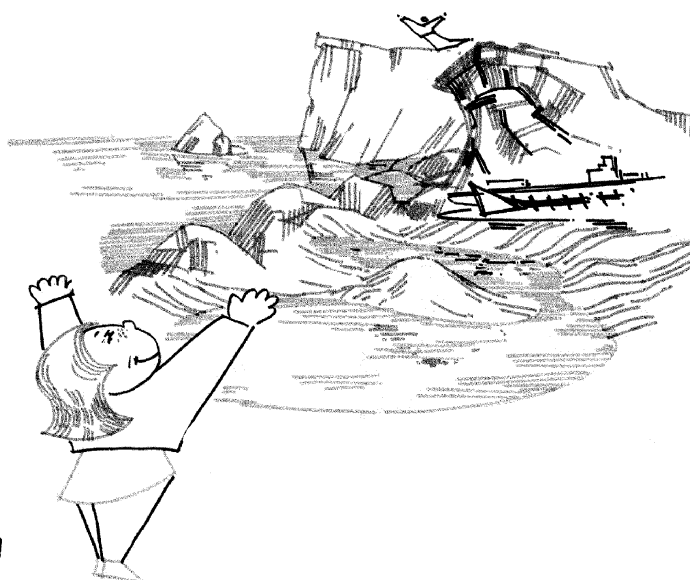
Зміна просторів супроводжується зміною **ролі** людини в цьому просторі. Вулиця, сквер, зал кафе, житлова кімната вже як би заздалегідь диктують рольову поведінку людини: затишний зал кафе зумовлює іншу поведінку, ніж у торговельному залі, на стадіоні або у сквері.

Просторова диференціація формує **послідовність** і повторюваність просторів, фіксацію людиною їх відмінностей; ритмічну зміну, яку можна вибудовувати певним чином. Ритм створює напруження і розрядки, розміщені в певному порядку, який відчуває людина. Цей ритмізований порядок обумовлює естетику архітектурного простору в цілому.

Святковість архітектурних просторів обумовлена виокремленням суспільних просторів із буденності. Вони виокремлюються своїм масштабом, ритмічною організацією, орієнтацією на космічні, узагальнюючі метафори.

ДВА ЕТАПИ ГРИ:

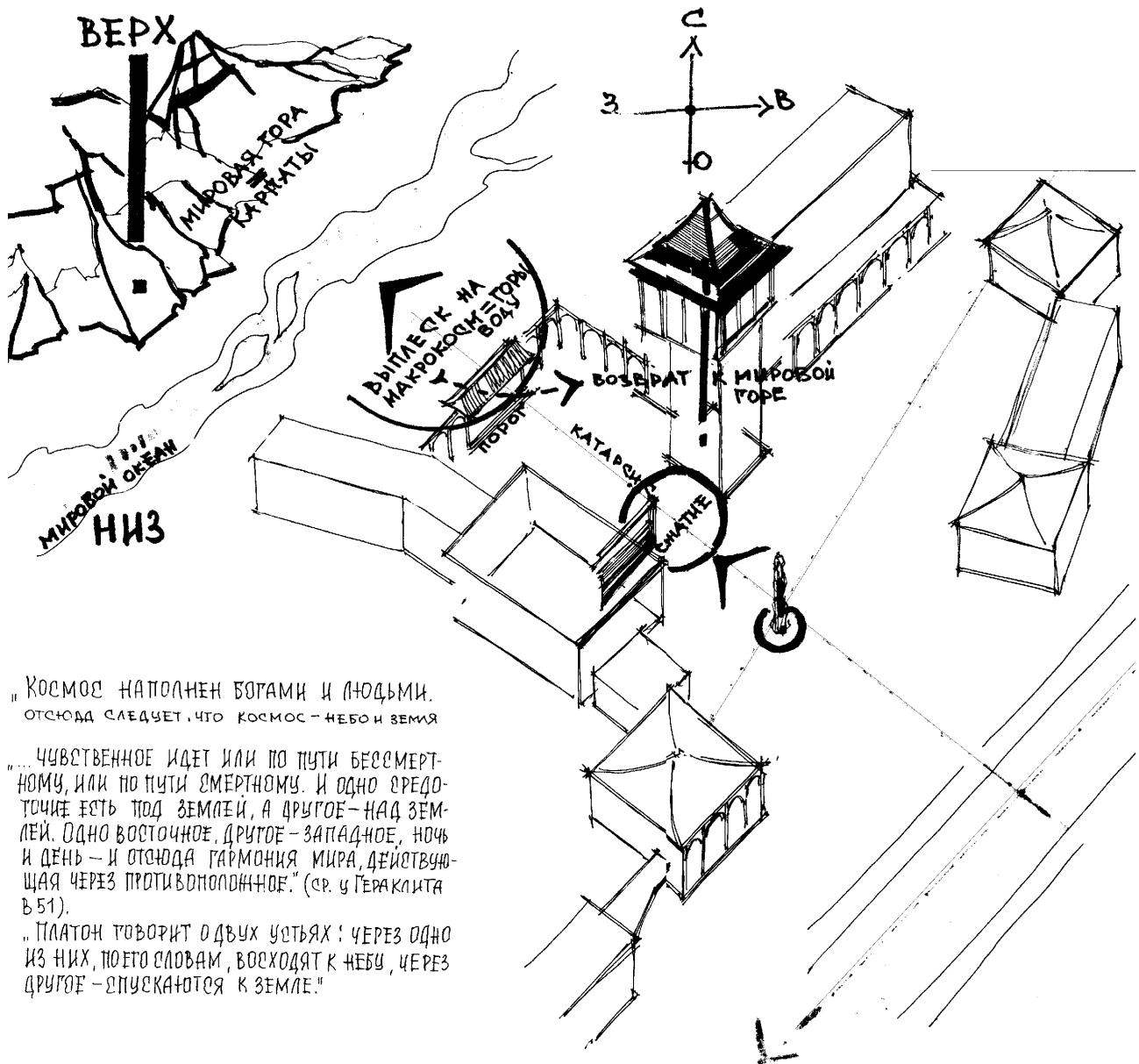
- 1 - напружений шлях до мети; шлях як змагання (подолання);
- 2 - радісне оволодіння метою переможцем (метафоризація).



ГЛАВЬ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ПРОИЗВЕДЕНИЯ - ВОЗМОЖНОСТЬ УЗНАТЬ ТО, ЧТО ЧЕЛОВЕК „ВИДЕЛ“ МОЖЕТ БЫТЬ ТО СНА ИЛИ В МЕЧТЕ. ТАК, ГЛАВЬ СКОМНЫХ АЛБОВСКИХ ПЕСЧАНИХ ОЗЕР ОТСЫЛАЕТ К (ГЛАВЬ) БЕСКОНЕЧНЫМ ПРОСТРАНСТВАМ МОЯ, А (СТОЯЩИИ) НА КРАМЕ КОМПЛЕКС НАПОМИНАЕТ ОБ ОЩУЩЕНИЯХ ЧЕЛОВЕКА НА КРАЮ ОБРЫВА.

Етапи гри (рис. студ. гр. А-6.2. Т.Дешко).

Архітектурна інтерпретація гри.
 Архітектурно-просторова композиція проектного комплексу як ланцюг космогонічних
 перевтілень.



„КОСМОС НАПОЛНЕН БОГАМИ И ЛЮДЬМИ.
 ОТСЮДА СЛЕДУЕТ, ЧТО КОСМОС — НЕБО И ЗЕМЛЯ

„... ЧУВСТВЕННОЕ ИДЕТ ИЛИ ПО ПУТИ БЕССМЕРТНОМУ, ИЛИ ПО ПУТИ СМЕРТНОМУ. И ОДНО СРЕДОТОЧІЕ ЕСТЬ ПОД ЗЕМЛЕЙ, А ДРУГОЕ — НАД ЗЕМЛЕЙ. ОДНО ВОСТОЧНОЕ, ДРУГОЕ — ЗАПАДНОЕ, НОЧЬ И ДЕНЬ — И ОТСЮДА ГАРМОНИЯ МИРА, ДЕЙСТВУЮЩАЯ ЧЕРЕЗ ПРОТИВПОЛОЖНОЕ.” (СР. У ГЕРАКЛИТА В 51).

„ПЛАТОН ГОВОРИТ О ДВУХ УСТЬЯХ: ЧЕРЕЗ ОДНО ИЗ НИХ, ПО ЕГО СЛОВАМ, ВОСХОДЯТ К НЕБУ, ЧЕРЕЗ ДРУГОЕ — СПУСКАЮТСЯ К ЗЕМЛЕ.”

„ТЕОЛОГИ ВРАТАМИ ДУШ СЧИТАЛИ СОЛНЦЕ И ЛУНУ, ПОЛАГАЯ, ЧТО СОЛНЦЕМ ОНИ ПОДНИМАЮТСЯ ВВЕРХ, А ЛУНОЙ СХОДЯТ ВНИЗ.”

А.Ф. ЛОСЕВ

Ескіз-ідея реконструкції загальноміського центру м. Надвірна Івано-Франківської області.
 Автор студ. гр А-6.2. О.Юшкевич, керівник доц. Н.І.Криворучко

ЛЕКЦІЯ 3 “МЕТОД ПРОТОТИПІВ”

Положення методу прототипів

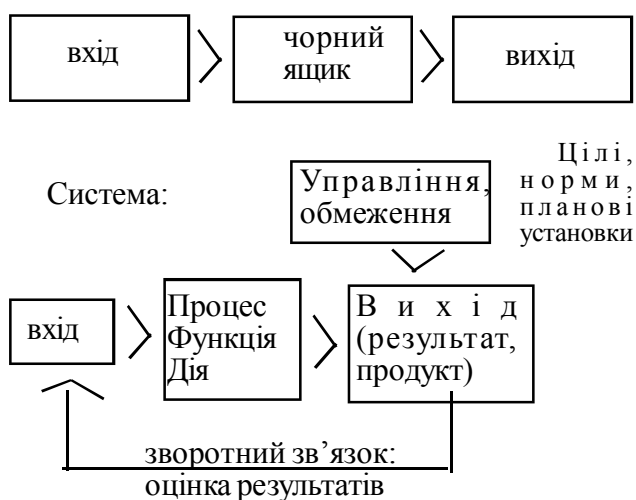
Типологія ігор

Поняття гри з точки зору прототипів

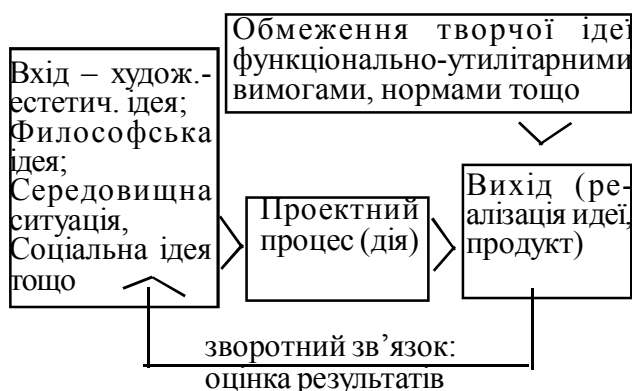
Технологічне використання ігрових форм діяльності виходить з “методу прототипів”. Його положення:

- усвідомлення прототипу (чи співвіднесення чогось із прототипом);
- прийняття рішення шляхом критики прототипу.

Кібернетика пропонує модель системи прийняття рішення:



В архітектурі ця модель може виглядати так:



Загальний процес складається з **підпроцесів** (функціональні блоки) і **етапів**:

- дослідження;
- розробка;
- підготовка виробництва;
- виготовлення дослідного зразка;
- серійний випуск продукції.

Кожний з них має свою структуру входів і виходів.

В архітектурі такими підпроцесами є:

- дослідження доквілля;
- дослідження аналогів (прототипів);
- створення ескізу-ідеї;
- створення готового проекту;
- реалізація (будівництво).

ТИПОЛОГІЯ ІГОР

“Ділові ігри” спрямовані на стимулювання прийняття рішення. Навчання через “упізнавання” прототипу і бажання його перетворити.

Рольові чи імітаційні ігри засновані на наслідуванні певної ролі (відбувається повторення прототипу).

Їхній прототип – військові ігри і дитячі рольові ігри (у маму, продавця і т.д.).

Під імітаційною грою будемо розуміти гру, що є імітаційною моделлю, призначеною для вивчення процесів функціонування (організаційної) системи.

Імітаційна гра містить у собі п’ять складових:

1- гравців; 2 – експертів; 3 – організаторів гри; 4- матеріал з досліджуваної проблеми; 5 – експериментальну ситуацію, що утворить ігрова обстановка, сценарій і регламент гри.

За останній час набули популярності “організаційно-діяльнісні ігри” та “проблемні ділові ігри”.

Поняття гри з точки зору прототипів.

ГРА – такий вид людської діяльності, що відбиває (відтворює) інші її види.

Діяльність-гра проходить у змінених у порівнянні з дійсністю умовах (в умовах уявної, експериментальної ситуації; її аналог – Касталія Г.Гессе). При цьому для діяльності – гри характерні двоплановість: серйозність і умовність.

Головний, глобальний прототип діяльності, взагалі може бути сформульований як МОДЕЛЬ СВІТУ (міфологічна модель, співвіднесена з архетипом). У її основі лежить уявлення про цілісність світу в стабільні часи і хаос – у нестабільні. То ж гра, що повторює прототип, спрямована на відтворення світової моделі, або якогось її фрагменту.

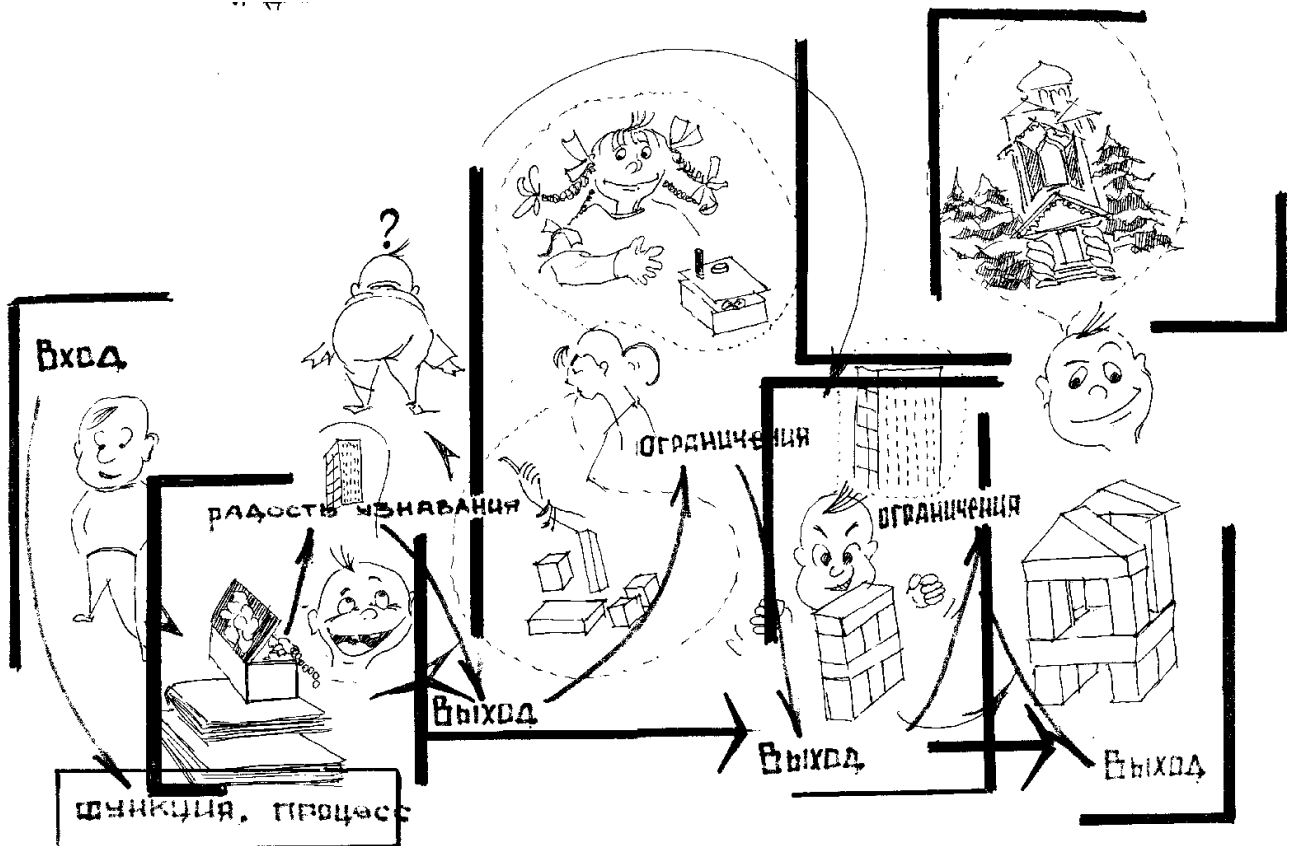
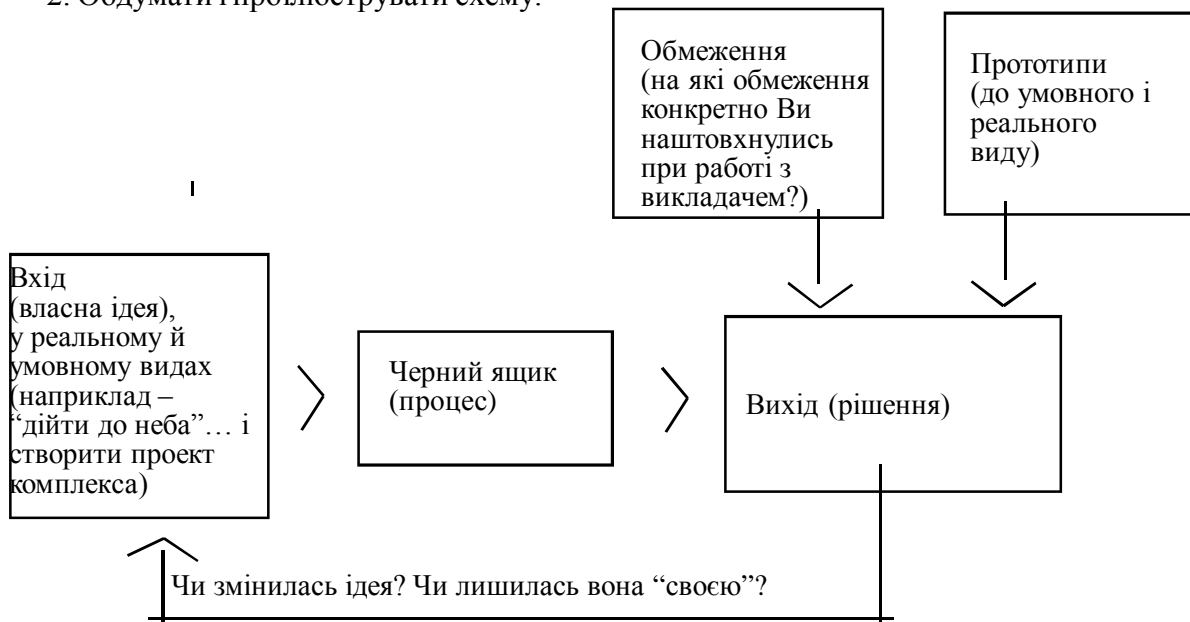
Так, культура античності спиралася на цілісну модель світу, зафіксовану в міфах як Космос. Культура постмодерну спирається на модель світу – хаосу, виражену у відсутності ієрархічної диференціації, що упорядковує, у

Вираженням космічної моделі античності став Афі́нський а́крополь і його головний храм

Парфенон. Відповідну метафору несуть численні шедеври архітектури (див. аналіз композиції Царськосільського палацу).

ЗАВДАННЯ для самостійної проробки:

1. Показати у гротескній формі реальний і умовний шари архітектурної ідеї.
2. Обдумати і проілюструвати схему:



Модель системи прийняття проектного рішення (рис. студ. гр. А-6.2. Г.Шаповалової).

МЕТОД ПРОТОТИПОВ

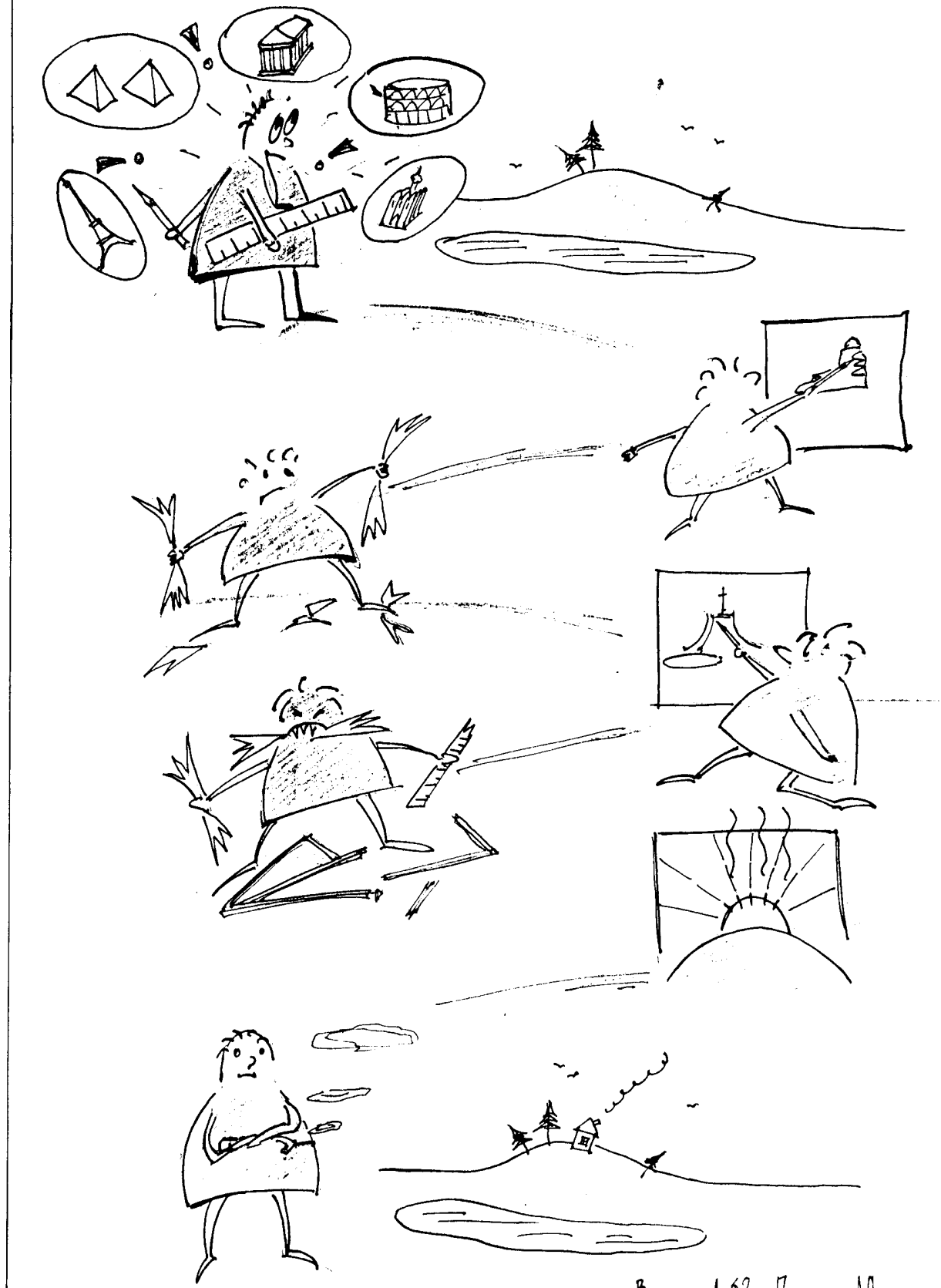


ПОЛОЖЕНИЯ:

- ОСОЗНАНИЕ ПРОТОТИПА
- ПРИНЯТИЕ РЕШЕНИЯ ПУТЕМ КРИТИКИ ПРОТОТИПА

Метод прототипів у навчанні архітектурному проектуванню (рис. студ. гр. А-6.2. Т.Дешко).

МОДЕЛЬ СИСТЕМЫ ПРИНЯТИЯ ПРОЕКТНОГО РЕШЕНИЯ



Вып. 10. А-02 Полежаки А.А. (ст.)

Ландшафт як головний прототип у діяльності архітектора (рис. студ. гр. А-6.2. А.Полежаки).

ЛЕКЦІЯ 4

МІМЕЗІС ЯК РАДІСТЬ ВПІЗНАВАННЯ (ЗА Г.-Г. ГАДАМЕРОМ)

Мімезіс за Аристотелем
Мова і мовлення архітектури за
В.Л. Антоновим
Гра як радість упізнання



Рисунок Л.Гедройц

Філософ Г.-Г.Гадамер надає грі онтологічного статусу. Гра визначається ним як “те, що має свою мету у самому собі”. Гра виводить граючого за межі його суб’єктивності, указуючи НА НЕСКІНЧЕННО ПЕРЕВАЖАЮЧУ ЙОГО РЕАЛЬНОСТЬ. Художній твір є способом розкриття цієї реальності, а не проекцією суб’єктивності художника.

“Бытие всякой игры есть всегда обеспечение, чистое исполнение, энергия, телос которой – в ней самой. Мир художественного творения, в котором игра сполна высказывает себя в единстве своего исхода, представляет собой, по сути, мир совершенно преобразованный. Входя в него, нельзя не признать: да, это так... Понятие преобразования характеризует, следовательно... неизменный и превосходящий нас способ бытия того, что мы называем изображением. Исходя из этого понятия, так называемая действительность определяется как нечто непреобразованное, а искусство – как преодоление этой действительности в ее истине. Античная теория искусства, кладущая в основание всего искусства понятие мимесиса, подражания, несомненно отправлялась при этом также от игры, которая, будучи танцем, есть не что иное, как изображение божественного” [7, с. 340].

Художник діє, тому що не може сказати

словами те, що хоче виразити. Тому художник оперує метафорами. Саме по собі слідування природі не несе метафори, бо побудоване на копіюванні. Мімезіс – наслідування природі – ця шкільна теза говорить про реалістичність мистецтва, про його прагнення до правдоподібності, що, однак не слід плутати з крайнім натуралізмом.

Епоха просвітництва замінила теорію “мімезісу” (1) теорією “вираження” (2) (картини природи змінилися картинами душі), а пізніше – теорією знаків і мови знаків (3). Відповідно до останнього сучасна картина – це код, набір знаків, що несуть певну інформацію.

За В.Л. Антоновим, **код архітектури** полягає у її мові – просторово-світловій ритміці ландшафтно-архітектурних форм. Їхнє співвідношення народжує мовлення об’єкта архітектури. Світло і п’ятьма – знаки (метафори) життя і смерті [3].

Однак осягнення інформації саме по собі недостатнє для відчуття прекрасного, тобто твору мистецтва. За Кантом, для можливості сприйняття твору повинна виникнути вільна гра, у яку ГРАЮТЬ УЯВА І РОЗУМ. При цьому зовсім не потрібно розуміння предметного чи змісту ідеалізації предмета споглядання. Мистецтво, за Кантом, це мистецтво генія, тобто воно виростає з певної несвідомої, немовби природою викликаної здатності створювати зразки прекрасного без звертання до яких-небудь правил і без того, щоб художник міг розповісти, як він це робить.

Сьогодні кантівське поняття “генія” викликає сумнів. Далеко не завжди художник діє уві сні. Сьогодні вже відомо, що художник достатньо чітко уявляє собі мету і цілеспрямовано здійснює пошук шляхів до неї.

Що ж це за мета?

Г.-Г.Гадамер стверджує, що таємниця мети мистецтва криється в аристотелівському вченні про мімезіс – наслідування. Аристотель вважав, що людині спокон віку притаманне наслідування і людина від природи йому рада. Отже, наслідування природі – це не натуралістичне копіювання. У впізнаванні виступає назовні загальне, так би мовити, неминущий гештальт (загальність), очищений від випадків.

Але крім цього ми ще і довідуємося про себе. Тому що впізнавання породжує самопізнання і довірливість наших стосунків зі світом.

М.П. Анциферов писав про ефект самоототожнення себе з містом чи часткою

міста; К.Лінч – про те ж у зв'язку з архітектурою. Міський ландшафт тоді торкає людину, коли людина ототожнює себе з ним (впізнає себе в цьому місці – ландшафті, місті). І катарсис – очищення через страждання – зв'язаний з тим же трагічним мімізисом – наслідуванням-дізнаванням, очищенням від афектів і “впізнаванням” **космічного порядку** [с. 241-242].

І РАДІСТЮ ВІД НАСЛІДУВАННЯ Є РАДІСТЬ ВПІЗНАВАННЯ.

При цьому важливо довідатися не хто наслідує, а чому (кому) він наслідує. Наприклад, як пише Гадамер, перевдягнення дітей у гри направлене на впізнання не дитини під маскою, а персонажа, яким зараз дитина є. Так же, мімічне дійство або танець вимагає впізнавати не переодягненого актора, а те, чому він наслідує, його зображуючи.

То ж мета художнього твору – можливість довідатися в ньому про те, що людина “бачила”, може бути, у ві сні, чи у мрії. Детальна подібність при цьому мало істотна чи навіть зайва. Аристотель говорить, що цим нас радує навіть потворне і мертве. Впізнати – тут, не побачити річ, що уже раз бачили (і не помітити цього), впізнати – це впізнати річ як колись бачену. Це значить, відкинути все зайве, випадкове. При дізнаванні – відкривається справжня суть речі – у цьому – причина радості – у розумінні (мені стало ясно!) [7, с. 228-242, 360].

У зв'язку з цим є цікавою думка М.П. Анциферова про ефект самоототожнення – ототожнення себе з фрагментом середовища – містом, його часткою тощо. *Можна сказати, що людина “впізнає” себе в ціннісному для неї фрагменті довкілля.*

Відбувається “міфізація” місця, виникає відчуття того, що Ле Корбюзьє назвав “генієм місця”. Цей ефект народжує образ “свого” міста, будинку, прилучення людини до певного середовища його життя, а через нього – до космічної цілісності - універсуму. Впізнати в малому велике – значить розгадати загадку твору мистецтва. або “твору” природи.

Цікаво дослідити **ландшафт**. Верх гори, як правило, асоціювався нашими предками зі світлом, небом і небесним божеством, що стверджує порядок життя людей, а глибока долина – з п'ятмою безодні, безформним і безладним світом смерті. Людина підхоплює метафору у своїх утворах. Архітектурною інтерпретацією неба найчастіше був храм чи місто, сформовані відповідно до конкретних уявлень про космічний порядок. В індусів це було небесне місто Індри, у християнській традиції - біблійний небесний Єрусалим.

Щоб відчутти художньо-образну специфіку місця, чи, за Корбюзьє - геній місця, потрібно,

насамперед, перейти на темп сприйняття, специфічний для даної архітектури . Потрібно увійти в “архітектурний час” довкілля з його специфічними ритмічними стереотипами.

Так, неспішно проходячи **Подолом у Києві**, пішохід помічає мальовничу мозаїку куполів. Вона включає їх безліч, від купола над фонтаном “Самсон” до куполів соборів і церков. Завершує цю симфонію чудове вінчання Андріївської церкви, знесеної на могутній пагорб. Завдяки частим повторам архітектурного сюжету виникає метафора багаторазово повтореного неба. Так, небесна тема багаторазово варіювалася в багатобанних київських храмах. У їхніх інтер'єрах небесну тему грали і куполи, і склепіння нефів і апсид. Образ небесного покрову, небесного купола, небесного покриву багаторазово повторений куполками і куполами Подолу сумуючись у вінчанні Андріївської церкви, тим самим приймає на себе якості символу. Підсилює небесну символіку гора, що піднімає Андріївську церкву над Дніпром і безліччю куполків-небес Подолу (див. малюнок на с. 17).

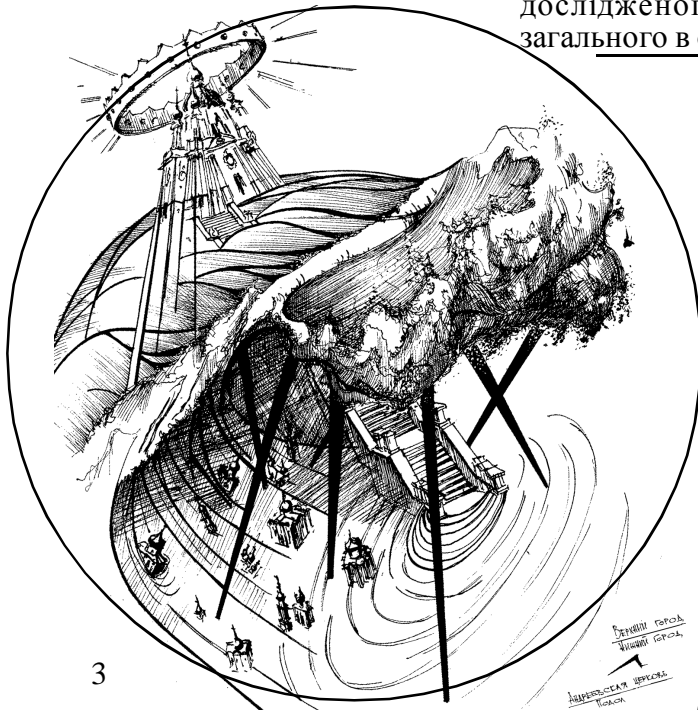
Храм-Небо стає рівним глядачу, “вирослому” до рівня Неба. І вже з позиції нового рівня глядач здатен по-новому сприйняти і по-новому оцінити і зовнішню панораму Києва, і забудову, і долину Дніпра. Оцінити як цілісність-універсум, куди включені й Андріївська церква і усі фрагменти Подолу.

Філософ К. Хюбнер визначає таке сприйняття як універсальну прерогативу мистецтва “бачити реальність крізь призму міфу” [39, с.6]. “Реальність вищого порядку” вступає у свої права і перетворює “середовище” у твір мистецтва, а глядача у творця-“небожителя”.

Отже, мімізис, стверджує Гадамер, це не стільки наслідування, скільки “образотворчість”. “...Древнейшим поняттям подражания предполагаются **три проявления порядка: миропорядок, музыкальный порядок и душевный порядок**”. “Засвидетельствование порядка – вот, по-видимому, то, что от века и всегда значимо; и каждое подлинное произведение искусства даже в нашем мире, все больше меняющемся в направлении униформности и серийности, свидетельствует о духовной упорядочивающей силе, составляющей действительное начало нашей жизни... Художественное произведение стоит посреди распадающегося мира привычных и близких вещей как залог порядка, и, может быть все силы сбережения и поддержания, несущие в себе человеческую культуру, имеют своим основанием то, что архетипически предстает нам в работе художников и опыте искусства: что мы всегда снова упорядочиваем то, что у нас распадается” [7, с. 242].

Завдання.

За результатами літньої практики на прикладі дослідженого ансамблю пояснити акт впізнавання загального в одиничному.

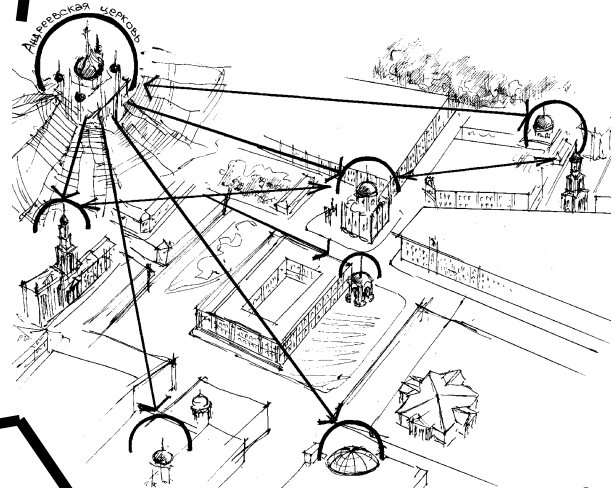


3. Чуттєве формування образу “реальності вищого порядку” на основі домінуючого знака. Такою “надреальністю” у такому випадку представляється опозиція світлоносного неба (корони) і хтонічних глибин, посилені образом дніпровської води.

Драматичне “впізнавання” космічної дихотомії: поглинання хаосом вод і упевненого, небесного панування над безоднею - така “реальність вищого порядку”, у яку “грає” київський Поділ із глядачем. У цій грі чисельні одиничні, інколи випадкові данності складаються у загальне, гештальт, очищений від випадків.

Усвідомлення домінуючої знакової форми як “впізнавання” космічного порядку.

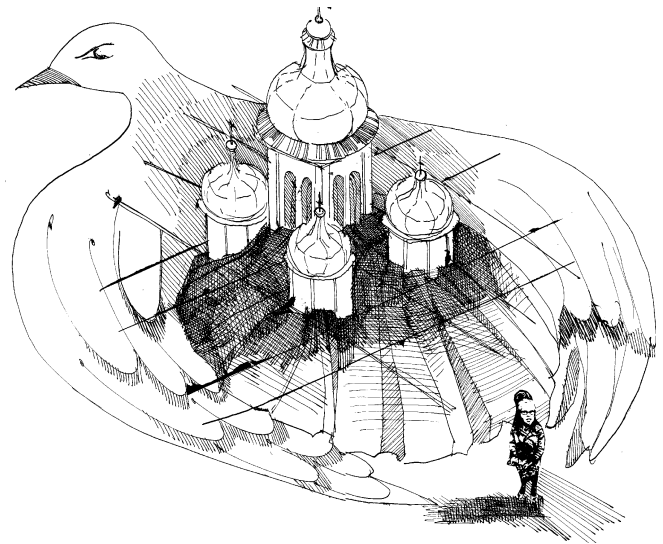
2. Головною знаковою формою в довкіллі Подолу є купол, у різних його варіантах і зіставленнях. Ця форма у контексті Подолу несе архетипічний образ неба (небесного склепіння), світла і космічної влади. Домінує в загальній композиції купол (куполи) Андріївської церкви, що піднімається над долиною. Він з’являється в більшості кадрів Подолу, і щоразу служить композиційним завершенням окремого фрагмента.



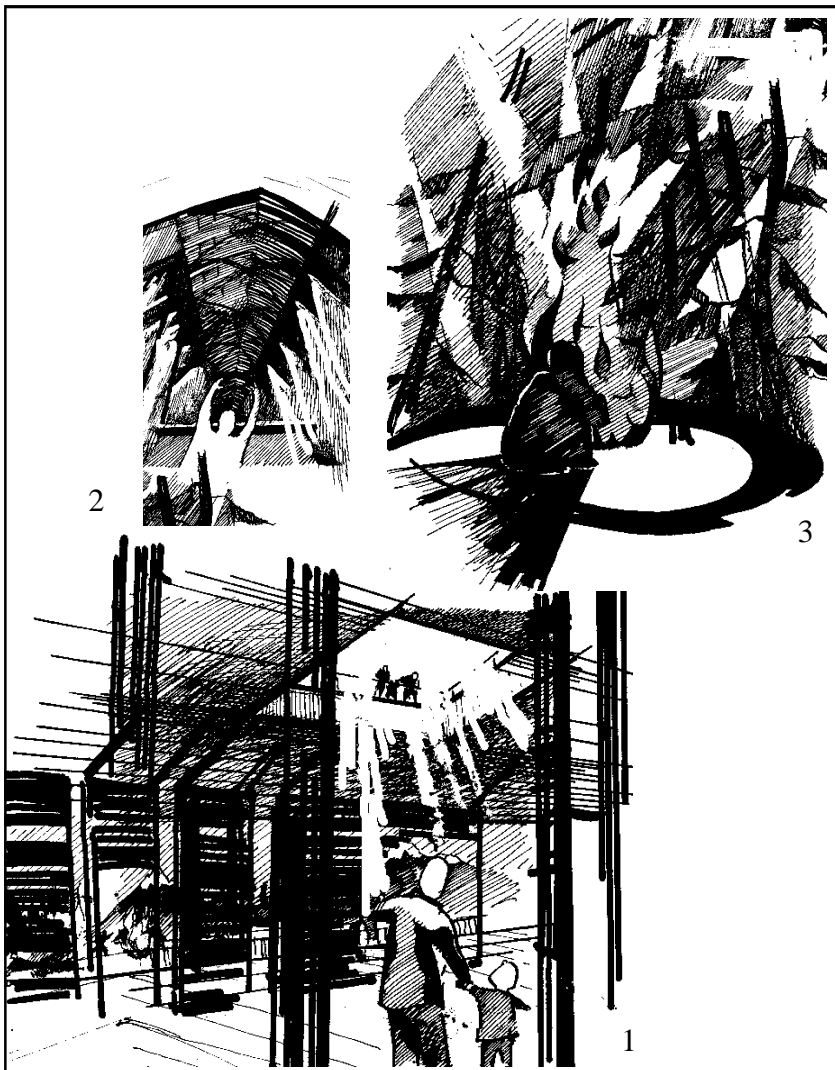
1. Київ. Фрагменти просторово-часової структури Подолу. Численні куполи історичних будівель, час од часу повторюючись у кадрах, становлять знаковий елемент Подолу.

Ігровий аспект архітектури на прикладі історичного довкілля Подолу в Києві. Впізнавання “вищого порядку” – тема архітектурного образу Подолу (рис. студ. гр. А-6.2. Н.Хникої).

Приклад виконання завдання.



Символ і домінанта Харківського історичного центру - дзвіниця Успенського собору була "впізнана" як світове дерево заплутане у звивах залізниць і автомагістралей. Центральний харківський пагорб, увінчаний куполами соборів, сприйнятий автором як птах, що злітає у небо. Рисунки студ. гр. А-6.2. І.Проворної і О.Моїсєєвої



Міметизм, "впізнавання" космічного порядку в проектній роботі студента. (Міждисциплінарне завдання з курсів: Архітектурне проектування - Теорія гри - Формування художнього образу)

Світло, що ллється зверху в проєктованій будівлі(1), несе ту саму архетипічну семантику, що і світло середньовічного собору (2), і світло прадавнього лісу, яке падає зверху на галявину (3). В основі цієї семантики лежить довічний код: діхотомія землі і неба, світла і темряви як умова цілісності світу.

Приклади міметизму в архітектурному середовищі (рис. студ. К.Плотнікова).

ЛЕКЦІЯ 5

ГРА І ЗМАГАННЯ (АГОН) ЯК ФУНКЦІЯ ФОРМУВАННЯ КУЛЬТУРИ

Культурна цінність гри
Агональність давньогрецької культури
Гра в історії культури
Сакральне значення гри
Гра в кістки, потlach
Архітектурні інтерпретації

Йохан Хейзинга вважає, що культура виникає у формі гри і спочатку розігрується. Початковим формам культури властиве ігрове начало. Наприклад, полювання на архаїчній стадії має форму гри. Але в процесі розвитку культури ігровий елемент відступає на задній план, хоча і не пропадає зовсім. Він міститься в поезії, науці, правосвідомості, політиці.

З погляду культури найважливішою є колективна гра. Тільки вона здатна стати соціальною грою, упорядкованою діяльністю групи або протидіючих груп. (Одиночна гра менш важлива в культурному плані). Сюди також відносять: танець, ходи (наприклад, ритуальні Елевсинські ходи у Давній Греції або «ходи полонинські» на Україні - вигон худоби на полонину, який супроводжувався обрядовими діями, співами тощо), вистави. Наприклад, менует чи два півхорія у грецькій драмі мають в основі гру, у якій гравці намагаються відняти друг у друга певний предмет. У цьому сенсі гра може бути або агоном (змаганням-зустріччю), або «дитячістю», дитячою грою.

Ознаки гри, що обумовлюють її характер змагання – напруженість і непередбачуваність, удача; неодмінне бажання виграти.

Тож, азартні ігри – менш творчі з погляду культури. Більш важливі в культурному плані ігри, де потрібна спритність, сила, знання і т.д.; тобто, ігри, що породжують **красу**. Гра підвищує інтенсивність життя, стимулює розвиток культури і тим самим розчиняється в культурі.

Священний ритуал і святкове змагання – це дві постійні форми, у яких культура виростає як гра й у грі. Ритуальні змагання часто поряд з грою включали (як було вже сказано раніше) елементи, пов'язані зі смертю. Так, у греків на одній з ваз був зображений смертельний двобій, що відбувається в супроводі гри на флейті. Свята в Олімпії часто включали змагання зі смертельним фіналом. Таким же є змагання скандинавського Одина з велетнем зі «Старшої Едди».

Важливим є те, що змагання у формі гри за своєю суттю безцільне. Воно протікає

у середині себе і його результат не впливає на життя співтовариства. У ньому важливий не результат, а сам процес. Гра йде «на інтерес», що не має матеріального вираження. Улучення м'ячем у ворота не представляє матеріального інтересу для гравців; це лише привід для позитивних емоцій, які викликає задоволення грою.

Задоволення приносить удача. Удачею можна хвалитися перед іншими. Важливим є і виграш. Виграти – означає взяти гору в грі двох груп. З виграшем пов'язана пошана, що поширюється за межі гри на всю групу в цілому. Вона йде на користь цій групі і так чи інакше пов'язана з владою, установкою панування (певною мірою).

Але в першооснові змагання лежить усе ж таки лише нематеріальне бажання перевершити, а ідея влади як культурний аспект з'являється вже потім. Тому призом для переможця може бути і лавровий вінок, і мідна монета, і царська дочка. Цей приз, з одного боку, є символом перемоги (фактор гри), а з іншого боку - винагорода (фактор культури). Грають заради забави, заради винагороди - працюють. У цьому сенсі гра в рулетку на удачу і гра на біржі – цілком різні види діяльності.

Характерно, що ще в 17 столітті в Європі під час торгових угод було прийнято битися об заклад. Парі укладалися також на захоплення земель і міст, вибори папи і т.д. і були заборонені Карлом V як недозволені азартні ігри. Таким чином, парі, співвіднесене з удачею, ставало фактором гри навіть у таких серйозних ділах як торгівля у вже досить раціональну епоху.

АГОНАЛЬНІСТЬ ДАВНЬОГРЕЦЬКОЇ КУЛЬТУРИ

У греків було прийнято змагатися в усьому, що містило можливість боротьби. Дух змагання не припинявся. Він панував у всій грецькій культурі. Грецькі спортивні ігри завжди були тісно пов'язані з міфом і релігійним ритуалом. Сакральний характер агона дається взнаки в скрізь. Відомі знамениті Олімпійські ігри, ігри в Дельфах, на Істмі, у Немеїській долині, змагання чоловіків у красі в Панафінейських святах і спортивні змагання на честь Тесея. На бенкетах – симпосіях змагалися в співі, розгадуванні загадок, кількості випитого вина; змагались у кількості поглиненої їжі. Судочинство було агоном. Театральні дії ставилися як змагання драматургів. Навіть грецькі війни носили характер змагання.

ГРА В ІСТОРІЇ КУЛЬТУРИ

Основи гри етнологи бачать у тому, що структура самого суспільства була антагоністичною, а через це – дуальною. Наприклад, плем'я поділяється на дві фратрії – людей ворона і людей черепахи. Їхні відносини будуються за принципом змагання чи суперечки (протистояння, взаємовиручка). Традиція поділяє і Космос за цим же принципом.

Це наглядно демонструє культура Китаю. Вона поділяє світ на “інь” і “янь”, чергування яких підтримує загальний ритм життя. У відповідних ритуалах виникає такий же розподіл: антифоновий спів і гри юнаків і дівчат під час календарних свят, що відзначають зміну пір року. Головним у цих обрядах виступає змагальність двох протилежних груп.

Те ж відзначає О.Фрейденберг, говорячи про культуру давньої Греції. Вона описує Елевсинські ходи, у яких був присутній елемент висміювання один одного групами чоловіків і жінок – учасників святкового ритуалу.

Є думка фахівців, що ієрархізація китайського суспільства пов'язана з ігровою формою зимових свят. Чоловіки збиралися разом, влаштовували гульби, виконували екстатичні танці, демонстрували силу і звиягу. Переможці одержували більш високий соціальний статус. Таким чином, виникало багато груп, що суперничали. Вони склали основу ієрархічного суспільства.

В умовах традиційної культури будь-яка ритуальна дія (переправа через ріку, рубка лісу, збирання квітів і т.п.) зберігала форму змагання. Стійким типом легендарного встановлення державної влади був звичай турніру, коли переможець убиває переможеного. Інакше кажучи, будь-яке змагання (ритуал) розіграє боротьбу не на життя, а на смерть, і важливим є те, що **на перемогу впливає випадок, шанс**.

З цієї непередбачуваності успіху складається сенс гри. Успіх же, як вважає традиція, впливає на хід речей у природі. І не важливо, якого роду двобій дав удалий результат, бо на хід речей впливає сама перемога у двобої. Гра-змагання – це і турнір лицарів, і гра в кості. У космогонічному плані тут йдеться про перемогу добрих сил над злими.

Таким чином **шанс виявляє волю богів, що дарують перемогу обраному ними герою або групі**. Тому **поняття удачі чи шансу стоїть поряд з поняттям сакрального**.

ГРА В КОСТІ ТА ІНШІ РИТУАЛЬНІ ДІЇ

Одним з найдавніших ритуалів була гра в кості. В індійській міфології навіть світ мислиться як гра в кості, у яку грають Шіва і його дружина. Пори року також представлені

як шестеро чоловіків, що грають у кості – золоті і срібні.

Дитиною, що кидає кості, представляли Космос греки.

Скандинавські аси грають у кості на гральній дошці. І коли світ відродиться після катастрофи, юні аси знову розшукають на Ідавелль-полі свої покинуті золоті тавлеї:

“Снова найтись
должны на лугу
в высокой траве
тавлеи золотые,
что им для игры
служили когда-то”

(Пророкування Вельви, Старша Едда).

У індійській “Махабхараті” уся дія розвертається навколо гри в кості. Дуже детально описується ігровий простір – коло (що саме має магічне значення), у якому перебувають гравці. Щоб уникнути обману в грі вони не можуть до закінчення гри виходити за межі кола. Для гри зводять і спеціальний намет, що служить священним місцем.

Важливою ритуальною дією в грі є **потлач** – фатальна, часом кривава гра (і все-таки – гра). Потлач – це змагання в щедрості, у похвальбі, що часто доходить до абсурду, заради престижу групи (племені). У потлачі зіштовхуються дві групи, як правило, хазяї і гості. Вони обдаровують один одного. Часто традиція вимагає від хазяїв віддати все майно. Але, відповідно до ритуалу, воно їм буде згодом повернуто гостями у збільшеному розмірі.

В арабів був звичай знищувати своє майно, хвалячись перед іншими. Були випадки, коли вождь для доказу своєї могутності, убивав усіх своїх рабів, верблюдів тощо.

Щирий потлач виявляється і пізніше, наприклад, у Римі, коли відбувалися вистави і свята, що були одне пишніше другого, або коли Клеопатра розчиняє в оцті перлину; коли нідерландські студенти під час ритуальних свят б'ють вікна будинків городян. Тобто, **потлач – це гра заради честі і слави**.

У Китаї цьому явищу відповідає змагання в чемності “жан” (“звільни дорогу іншому”). Це як би зворотний бік змагання заради честі. Тут замість демонстрації могутності демонструється можливість відступити перед іншим. Цим, той, хто відступає демонструє свої гідність і достоїнство.

Та ж традиція існувала в німецькій культурі, – лицар перелічує свої звияги, демонстративно хизуючись ними (“Беовульф”). Похвалання й глузування стають вступом до збройного двобою.

Змагання в оруді були поширені у Греції на честь Деметри і Дионіса в період Елевсинських

свят. На них виконувалися “ямби” - пісні лайливого змісту, публічної ганьби, що мали ритуальний характер.

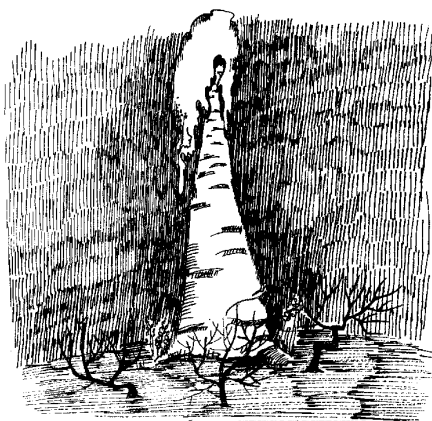
АРХІТЕКТУРНА ІНТЕРПРЕТАЦІЯ

З вищесказаного зрозуміло, що для людини завжди є важливою демонстрація своєї сили і достоїнств. В архітектурі (як і в інших мистецтвах) з цим пов'язана ідея подолання. Людина долає сюжет, намагаючись пізнати сутність твору, зрозуміти думку автора. Композиційно таке подолання у архітектурнім творі можна трактувати як подолання певних

“порогів”, тобто фрагментів, що стикують різні простори. Людина, проходячи крізь тінь і вузькість, наче розчиняється в первісному Хаосі-смерті. Виходячи до світла, вона перемагає цей Хаос. Тут важлива удача; шанс не тільки “вижити”, але і реалізувати себе як героя, що переборює перешкоду на шляху до мети.

Такий “шанс” фіксує кульмінаційний простір архітектурного твору, що розкривається на зовнішню доміную. Він стає тою сакральною миттю, яка “перетворює” буденну людину на героя.

АГОН ЯК ПРИНЦИП ПОБУДОВИ СЮЖЕТУ



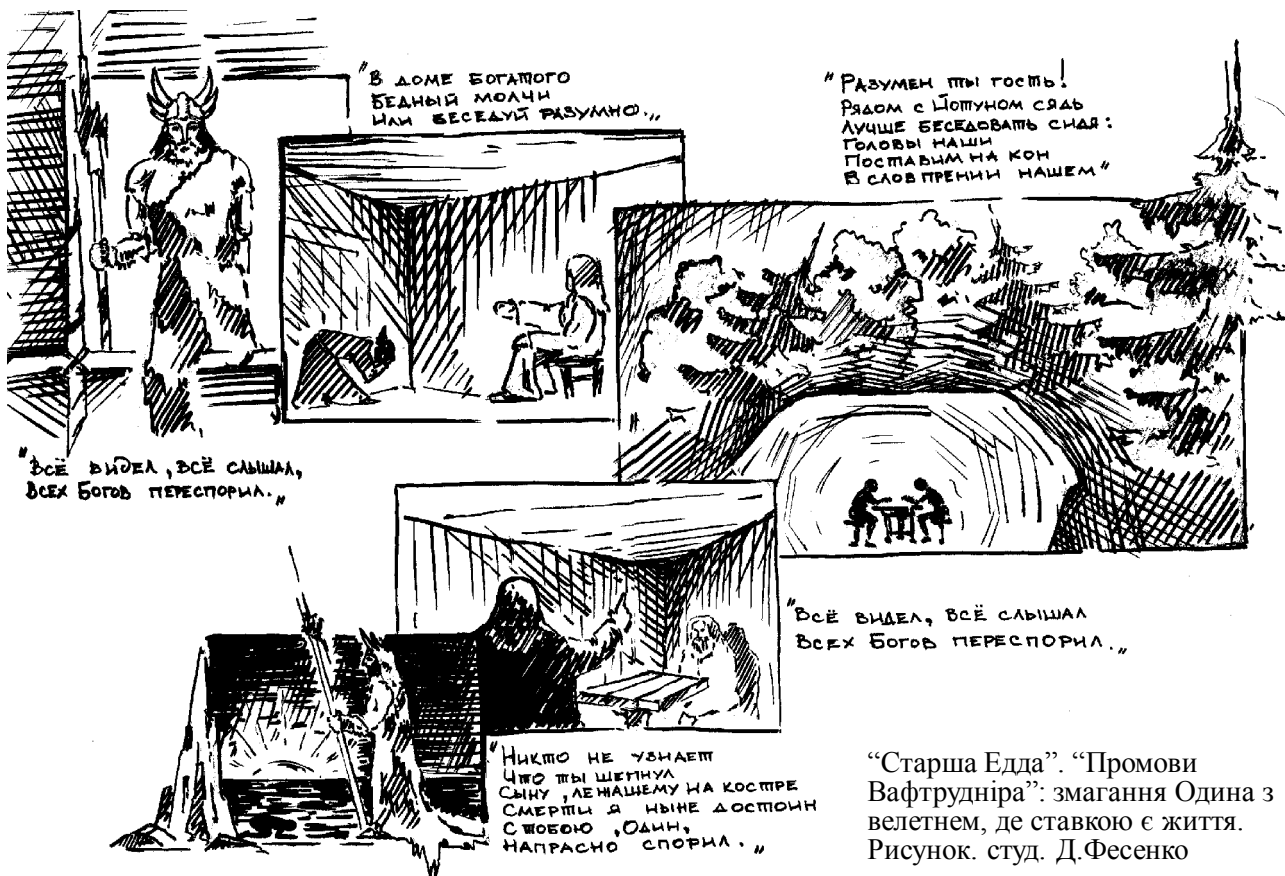
Агональний сюжет у природі:

1. Фізичне подолання темряви лісу і вихід до світла
2. Метафора подолання темряви (рис. студ. О. Гузевої).



Агональний сюжет у міфі

Критський міф про Мінотавра.
Опозиція життя-смерть утілена у двох персонажах міфу - Тезеї й Мінотаврі.
Вони обидва - іпостасі Зевса, синкретичний образ якого поєднує функції життя й смерті (Зевс - Лабріс, Зевс - Подвійна сокира).
Тема міфа - боротьба світла і темряви.
(рис. студ. Д.Немцева).

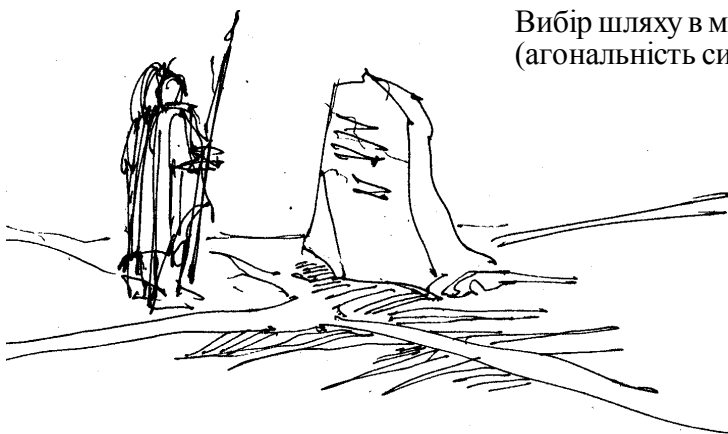


Антитеза ЛЮБОВ - СМЕРТЬ в епосі
"Тристан та Ізольда"

В СТРАНЕ, О КОЕЙ ГОВОРЯТ ТРИСТАН,
НЕ СВЕТИТ СОЛНЦА СВЕТ;
ЕТО ТА ТЕМНАЯ, НОЧНАЯ СТРАНА,
ІЗ КОЕЙ НЕКОГДА
ІЗВЯКЛА МЕНЯ МАТЬ,
В СМЕРТІ МЕНЯ
ПРИЦЯВ В СМЕРТІ
МЕНЯ І ПОРОДИВ

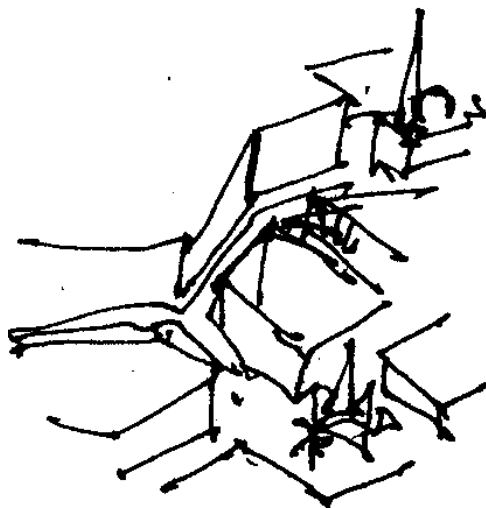
Рисунок студ. В.Дідок

Вибір шляху в міфологічному й архітектурному сюжетах (агональність ситуації)



Наконец доехал Иван-царевич до росстани, а от росстани три дороги идут, и стоит там каменный столб, а на том столбе написано: “Кто поедет от столба сего прямо, будет голоден и холоден; кто поедет в правую сторону, будет здоров, а конь мертв; а кто поедет в левую сторону, сам убит будет, а конь жив”

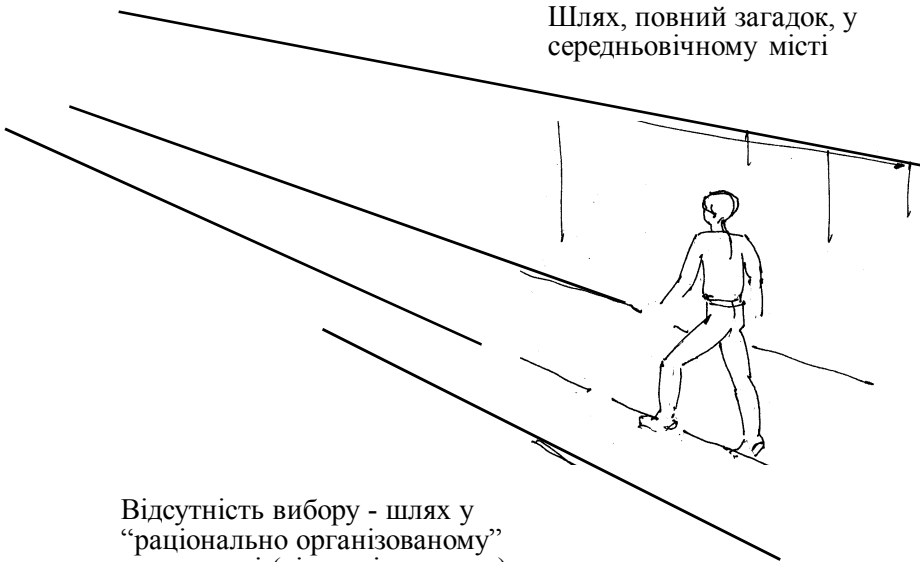
Сказка об Иване царевиче, Жар-птице и о сером волке.



Шлях, повний загадок, у
середньовічному місті

Агональність гри поєднана з наявністю моменту вибору. У архітектурі - вибору мети і напрямку прямуювання.

Момент вибору, зафіксований у архітектурі простором-посередником, становить духовну основу архітектурного сюжету, що будується як низка подолань. Саме ці подолання, стають умовою досягнення мети, бо сприяють формуванню “героя”, тобто піднесенню особистості на більш високий духовний рівень.



Відсутність вибору - шлях у
“раціонально організованому”
середовищі (відсутність агона)

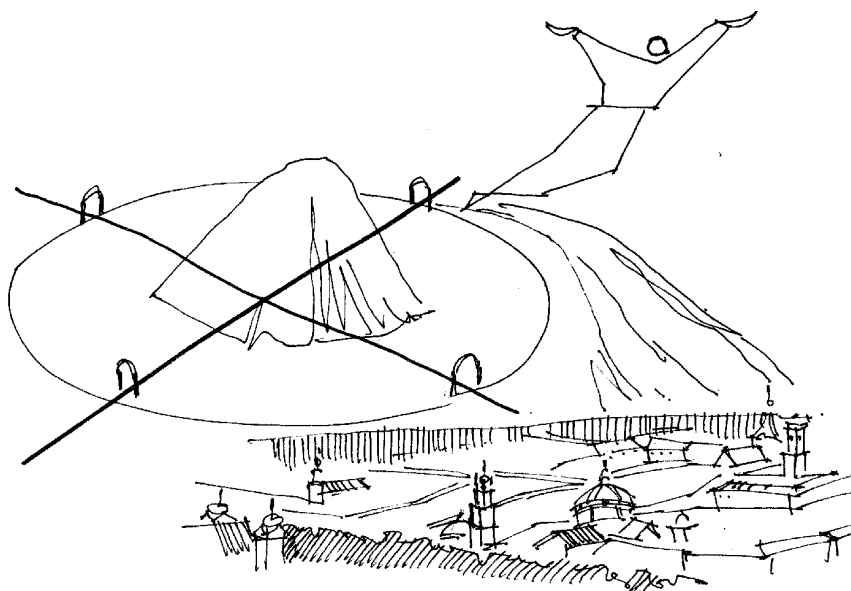
“Реальність, іменована Грою, доступна сприйняттю будь-якого і кожного... Гру не можна заперечувати. Можна заперечувати майже всі абстрактні поняття: право, красу, істину, добро, дух, Бога. Можна заперечувати серйозність. Гру – не можна.

Але хочемо ми того чи ні, визнаючи гру, визнають і дух. Тому що гра, яка б не була її

сутність, не є щось матеріальне... З погляду детерміновано мислимого світу, світу суцільної взаємодії сил, гра є в самому повному сенсі слова “superabundans” (“надмірність, надлишок”). Тільки із втручанням духу, що знімає цю загальну детермінованість, наявність гри робиться можливим, мислимим, збагненням”.

Йохан Хейзінга, [38, с. 12-13].

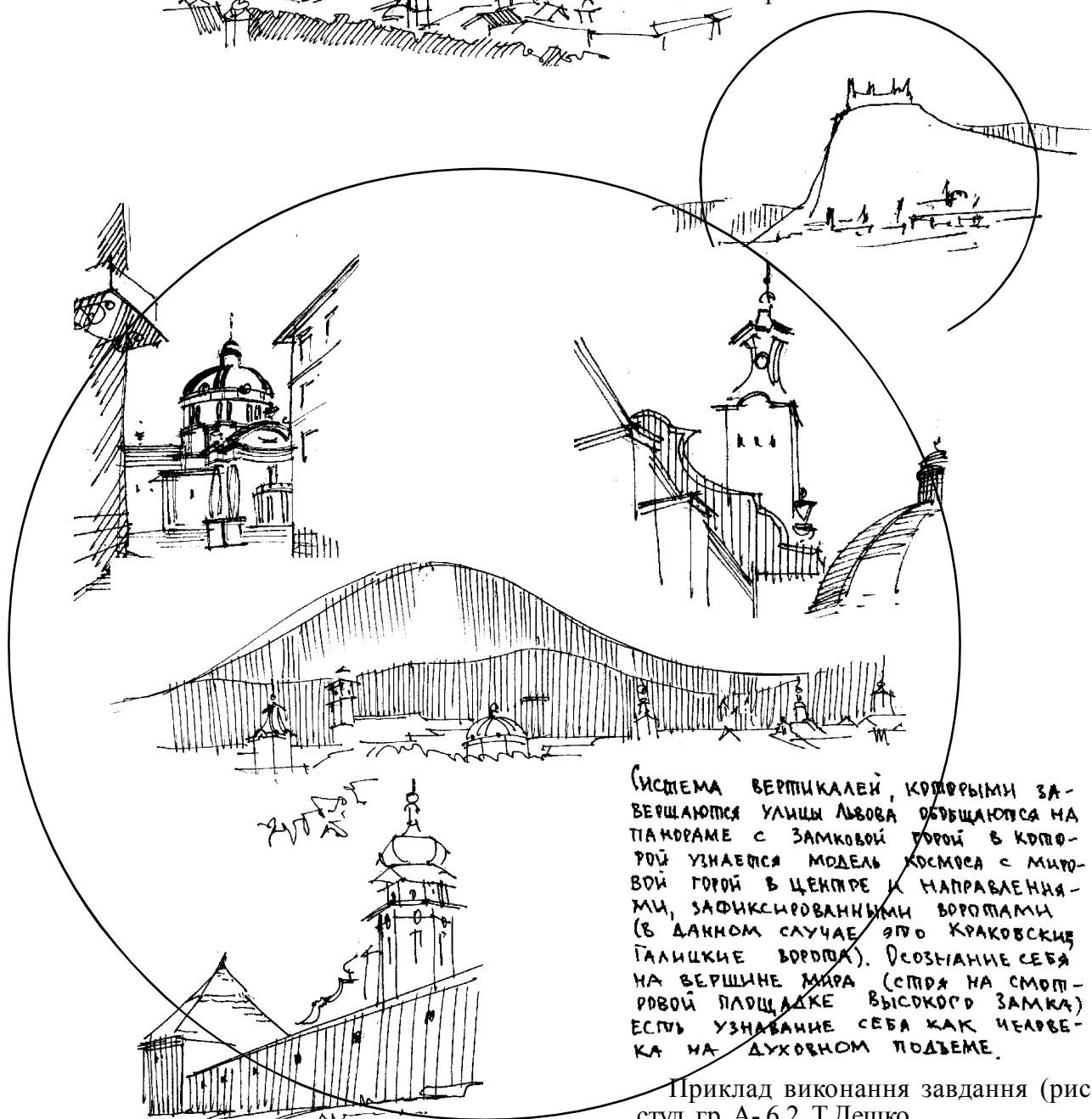
ЗАВДАННЯ для самостійного опрацювання: дати аналіз агональних якостей архітектури на прикладі комплексів, вивчених під час літньої практики.



Львів. Історичний центр і гора Високий замок.

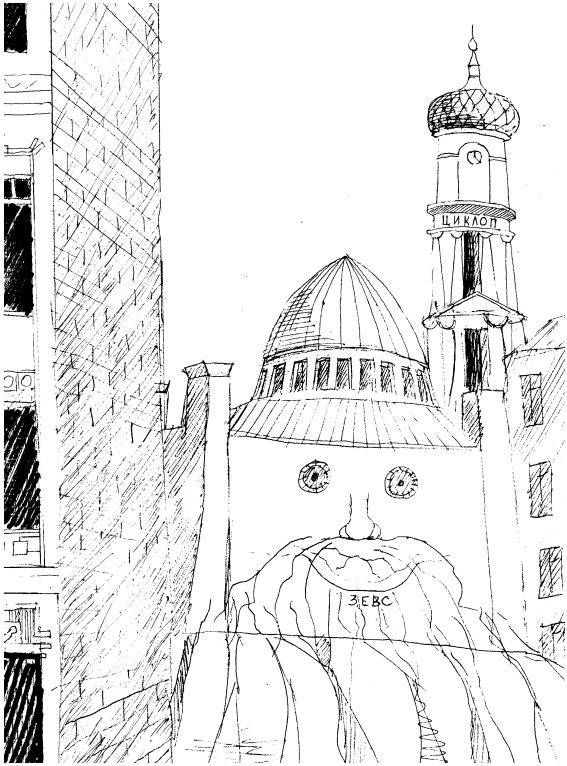
Низка міських домінант поєднана могутньою горою у композиційно-образне ціле. Ця образна єдність - стає метафорою "неба", "небесного міста", тобто складає "реальність вищого порядку".

Людина, долаючи шлях від однієї домінанти до іншої, переборюючи протистояння їхніх "порогів" і підіймаючись на гору, поступово приходить до цієї метафори і наче злітає у отримане світло неба



СИСТЕМА ВЕРТИКАЛІЙ, КОТРИМИ ЗАВЕРШАЮТЬСЯ УЛИЦІ ЛЬВОВА ОБ'ЄДНУЮТЬСЯ НА ПАНОРАМІ С ЗАМКОВОЮ ГОРОЮ В КОТРОМУ ВИЗНАЄТЬСЯ МОДЕЛЬ КОСМОСА С МИРОВОЮ ГОРОЮ В ЦЕНТРІ І НАПРАВЛЕННЯМИ, ЗАФИКСОВАНИМИ ВОРОТАМИ (В ДАНОМУ СЛУЧАЄ ЦЕ КРАКОВСЬКІ ГАЛИЦЬКІ ВОРОТА). ОСОЗНАННЯ СЕБЯ НА ВЕРШИНІ МИРА (СТОЯ НА СМОТРОВОЙ ПЛОЩАДКІ ВИСОКОГО ЗАМКА) ЄСТЬ УЗНАВАННЯ СЕБЯ ЯК ЧЕЛОВЕКА НА ДУХОВНОМУ ПОДЪЕМІ.

Приклад виконання завдання (рис. студ. гр. А-6.2. Т.Дешко)

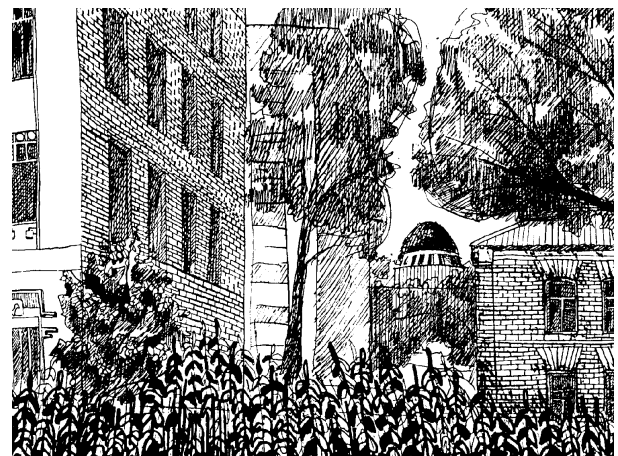
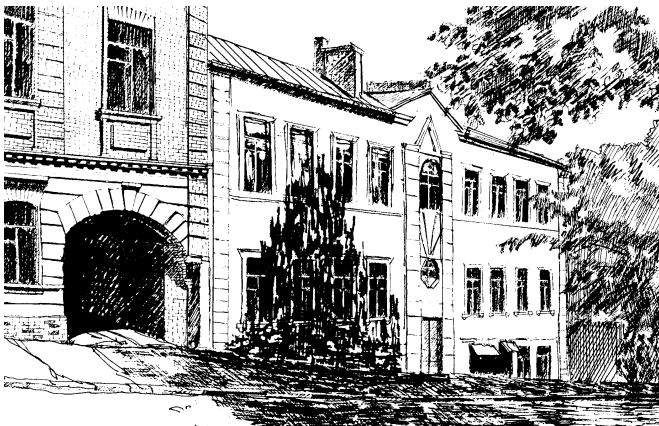


Харків. Історичний центр.

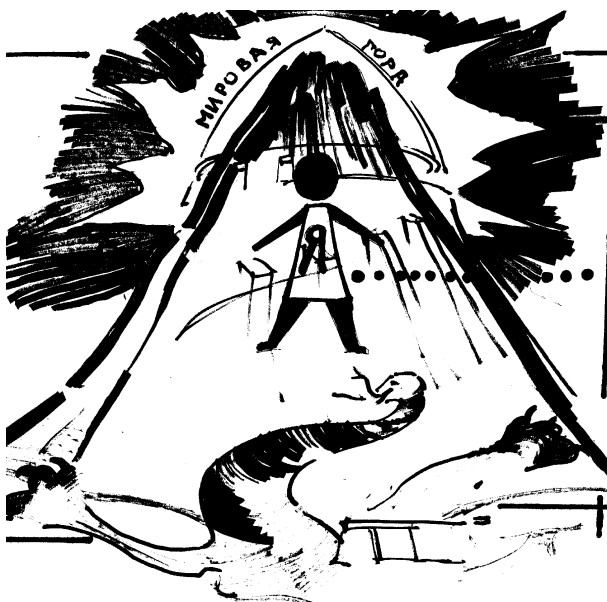
Загальноміська домінанта - дзвіниця Успенського собору і купол синагоги, що має локальне значення, по черзі з'являючись у кадрах, наче ведуть суперечку за лідерство, утягуючи в гру глядача. Їхні комунікативні стосунки сприяють фіксації двох масштабних рівнів середовища: районного і міського.



У пам'ятному враженні від даного фрагмента міста обидві домінанти з'єднуються в єдиний образ Неба, що панує над хаосом повсякденного життя. Автор надає цьому образу антропоморфні риси небесного Зевса.

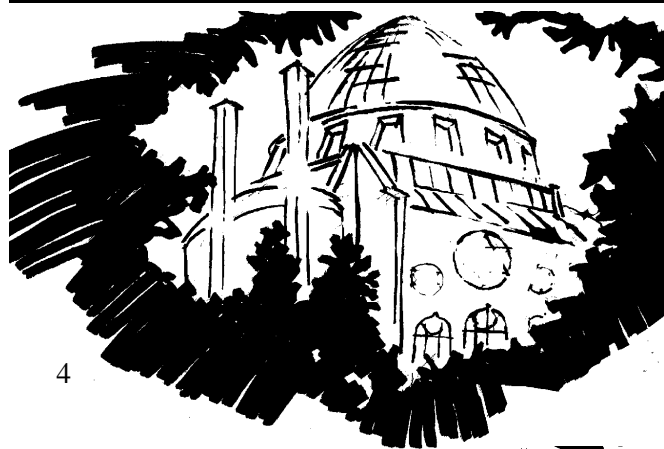


Район історичного центру між вулицями Пушкінською, Театральним спуском і Воробйова (рис. студ. гр. А-6.2 В.Коваленка).



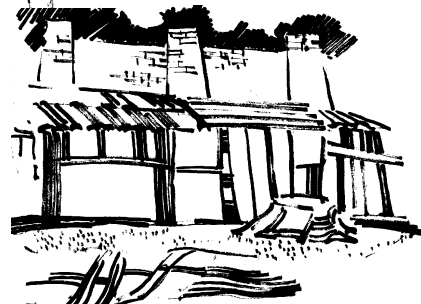
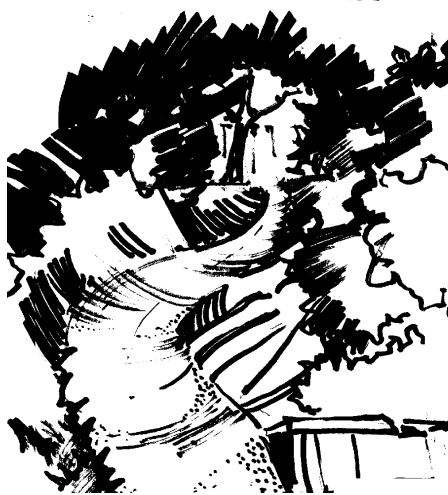
Формування образу як “реальності вищого порядку” через розгадування вічної загадки, що задає середовище історичного міста.

Гуманітарний аспект архітектури: особистісна “героїзація” людини через подолання агональності середовища.



Харків. Фрагмент історичного центру. Образне осмислення фрагментів середовища як міфопоетичного “важкого шляху”, що веде через серію перешкод-порогів до мети - “цінності”.

1. Перешкода хаотичного “низу”.
2. Подолання вертикального підйому.
3. “Стіна” як перешкода на шляху до мети.
4. Купол - “небо” - досягнута мета - “цінність”.



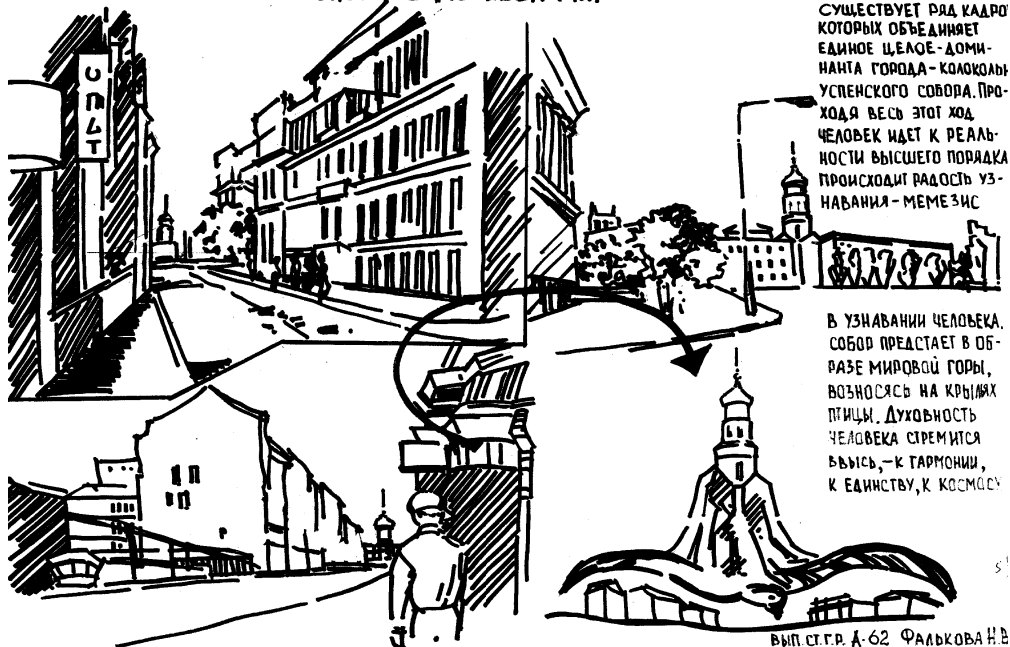
Приклади виконання завдання (рис. студ. гр. А-6.2. Н.Позднякової і Т.Дешко).



Львівська область. Олесько. Замок

Композиція замкового комплексу формується як серія порогових просторів, які треба подолати, щоб потрапити у "лоно": захищений двір, розкритий у небо. На кожному етапі—"порозі" людина наче вступає у двобій із поглинаючим її вузьким і темним перехідним простором. Світле небо статичного двору стає бажаною нагородою. Статика двору стає наче "фінальною крапкою" у динаміці шляху, а небо гарантує прихильність долі (шанс, даний герою) (рис. студ. гр. А-6.2. О.Моїсеевої)

АГОНАЛЬНЫЙ АСПЕКТ В СИСТЕМЕ "ЧЕЛОВЕК-МИР"



Харків. Вул. Сумська. Район театру ім. Т.Г.Шевченка (рис. студ. гр. А-6.2. Н.Фалькової)

ЛЕКЦІЯ 6

ЗАГАДКА ЯК ПОЕТИЧНИЙ ТА ІГРОВИЙ ПРИНЦИП

Розв'язання загадок – ігровий аспект архітектурного сюжету
Ігровий характер поетичної мови

Аналізуючи агон ми просто приходимо до **ролі ритму в композиції сюжету**. Ритм будується на повторенні напруження і розрядку, які чергуються у певному порядку. Його задача - привести до мети. Духовність породжується тим, що ця мета повинна бути “вистраждана” людиною, що йде шляхом подолання ритмічних напружень. Тільки після пережитого багаторазового “умирання і народження” виникає той захват, що передає настрій гри. Чим складніше перешкоди, тим яскравіше фінал (див. аналіз Києво-Печерської лаври і Бернардинського монастиря: літ. 42, с. 66-77).

Напруження у архітектурній мові передається, як відомо, стисканням і затемненням простору; тоді як розрядку дає вихід у світло. Але напруження пов'язане з ще одним естетичним феноменом – **загадкою**, яку задає людині темрява. Розгадування загадок – архетипічний ритуальний елемент. Він також, як і кожне змагання, пов'язаний з темою життя і смерті. Тобто, якщо загадку задає темрява, невизначеність границь, неясність, заплутаність структури, то розгадкою буде вихід до світла, у ясний простір, що логічно прочитується.

ДОДАТОК

За Й.Хейзінгою: “Настроение игры есть отрешенность и восторг - священный или просто праздничный, в зависимости от того, является ли игра сакральным действием или забавой. Само действие сопровождается чувствами подъема и напряжения и несет с собой радость и разрядку” [38, с. 152].

“В подавляющем большинстве случаев центральная тема поэтического или вообще литературного произведения – задача, которую должен разрешить герой, испытание, которое он должен выдержать, препятствие, которое он должен преодолеть. ... Задание герою должно быть необычайно трудным, по виду невыполнимым. Оно чаще всего связано с вызовом или испытанием мастерства, обетом или обещанием. Нетрудно заметить, что все эти мотивы возвращают нас прямо в сферу игры-агона. Вторая группа мотивов, вызывающих напряжение, основывается на том, что личность героя остается не узнанной. Он не узнан оттого, что прячет свою сущность или сам ее не ведает, оттого, что может менять свой облик, преображаться. Словом герой

выступает в маске, переодетым, окруженным тайной. И вновь мы оказываемся во владениях священной древней игры о тайной, сокровенной сущности, которая открывается лишь посвященным.

Культивируемая в состязаниях, почти всегда имеющих целью превзойти соперника, архаическая поэзия почти неотделима от древней формы поединка с мистическими и хитроумными загадками. ...

То, что поэтическая речь делает с образами, есть игра. Она располагает их в стилистическом порядке, она вкладывает в них тайны, так, что каждый образ, играя, отвечает на какую-либо загадку...

Игровой характер образной поэтической речи настолько очевиден, что вряд ли необходимо подтверждать его многочисленными доводами ... Тот, кто называет язык “шипом речи”, землю – “дном пещеры ветров”, ветер – “хищником деревьев”, каждый раз задает своим слушателям поэтическую загадку, которую они молча отгадывают...

Тесная зависимость поэзии и загадки может быть установлена по многим признакам. Слишком ясное считается у скальдов технической погрешностью. Старое требование, которого некогда придерживались и древние греки, гласит, что слово поэта должно быть “темным”. У трубадуров, чье искусство как никакое другое демонстрирует свою функцию публичной игры, как особая заслуга почиталась *trobar clus*, буквально “закрытая поэзия”, “поэзия с потаенным смыслом” [38, с.152-156].

“Загадка проявляет свой священный, то есть, иначе говоря, “опасный” характер в том факте, что в мифологических или ритуальных текстах она почти всегда бывает роковой, такой задачей, в разрешение которой вовлекается сама жизнь. **Жизнь есть ставка в игре и выигрыш за разгадку.** С этой чертой согласуется и тот факт, что самой высшей мудростью считалось задать такой вопрос, на который бы никто не смог ответить” [38, с.129].

Близьке за змістом відзначає **У.Еко**, говорячи про архітектуру: “В эстетическом сообщении должно внезапно обнаружиться что-то такое, чего публика не ждет, но для того чтобы это обнаружение состоялось, оно должно опираться на что-то хорошо знакомое – отсылать к знакомым кодам... **Преобразование (исходного материала) совершается в миг узнавания** и вовлечения его в новый проект” [32, с. 245].

РЕЧИ ВАФТРУДНИРА (СТАРШАЯ ЭДДА)

- (Один сказал:)
1 “Послушай, Фригг,
я сегодня хочу
к Вафтрудниру наведаться,
хочу, я сказал,
переведаться словом
с наимудрейшим йотуном”.
- (Фригг сказала:)
2 “Лучше, скажу,
Родителю Ратей
дома остаться:
сильнейшим из йотунов,
слышно, слывет
Вафтруднир мудрый”.
- (Один сказал:)
3 **“Все видел,
все слышал,
всех богов переспорил:
теперь желаю
увидеть воочью,
как Вафтруднир поживает”.**
- (Фригг сказала:)
4 “Здравым - туда,
здравым - оттуда,
здравья тебе в дороге!
будь разумен,
Родитель Живущих,
в словопрении с йотуном”.
- 5 **Тогда отправился
Один беседовать
с наимудрейшим йотуном;
явился к жилью
родителя Имма;
вошел Устрашителю.**
- (Один сказал:)
6 “Вафтруднир, здравствуй!
пришел я к тебе
на тебя поглядеть:
хочу убедиться,
вправду ли ты
наимудрейший, йотун”.
- (Вафтруднир сказал:)
7 “Кто там вошел
и меня же пытается
в моем же доме?
**Живым не выйдешь,
гость, коль не будешь
умнее хозяина”.**
- (Один сказал:)
8 “Мне имя — Победный!
- Был путь нелегок
до твоего жилища:
питьем да кровом
привет, как должно,
гостя усталого, йотун”.
- (Вафтруднир сказал:)
9 “Будь гостем, Победный!
Что же стоишь ты? —
Садись-ка за стол:
беседа покажет,
кто из нас умный,
гость или старый хозяин”.
- (Один сказал:)
10 **“В доме богатого,
бедный, молчи
или беседуй разумно:
должно мне быть
осторожным в словах,
в разговорах с холоднокров-
ным”.**
- (Вафтруднир сказал:)
11 “Стоя, коль хочешь
стоя беседовать,
ответь мне, Победный,
как именуют
коня, что приносит
день ежеутренне?”
- (Один сказал:)
12 “Зовут Светлогривым
коня, что приносит
день ежеутренне;
он же среди готов
почитається наилучшим -
грива его светозарна”.
- (Вафтруднир сказал:)
13 “Стоя, коль хочешь
стоя беседовать,
ответь мне, Победный,
как именуют
того, кто приносит
сумрак с востока”.
- (Один сказал:)
14 “Конь Снежногривый,
вот кто приносит
сумрак с востока;
он же роняет
пену с удила -
вот и роса на рассвете”.
- (Вафтруднир сказал:)
15 “Стоя, коль хочешь
стоя беседовать,
- ответь мне, Победный,
как именуют
поток, разделяющий
земли богов и йотунов”.
- (Один сказал:)
16 “Ивинг-река,
вот ноток, разделяющий
земли богов и йотунов,
всегда текущий —
на нем вовеки
льда не бывало”.
- (Вафтруднир сказал:)
17 “Стоя, коль хочешь
стоя беседовать,
ответь мне, Победный,
как именуют
место, где Сурт
будет с богами биться”.
- Один (сказал:)
18 “Бранное Поле,
вот место, где Сурт
будет с богами биться:
сто дней проскачи —
не увидишь конца
поля, ждущего битвы”.
- Вафтруднир (сказал:)
19 **“Разумен ты, гость!
Рядом с йотуном сядь —
лучше беседовать сидя:
голова наши
поставим на кон
в словопрении нашем”.**
- Один (сказал:)
20 “Во-первых скажи мне,
Вафтруднир мудрый,
ответь, коли знаешь:
как были сделаны
земля и небо, -
ответствуй, йотун?”
- Вафтруднир сказал:
21 “Из мяса Имира
сделаны земли,
из косточек - горы,
небо из черепа
льдистого йотуна,
из крови — море”.
- Один сказал:
22 “Скажи во-вторых мне,
Вафтруднир мудрый,
ответь, коли знаешь:

месяц явился
во тьме ради смертных
и солнце — откуда?

Вафтруднир сказал:
23 “Зовут Мундильфьёри
того, кто родил
солнце и месяц,
они же вседневно
небо обходят,
мерила времени”.

Один сказал:
24 “В-третьих скажи мне,
Вафтруднир мудрый,
ответь, коли знаешь:
откуда явился
день в мире смертных
и ночь, и луны?”

Вафтруднир сказал:
25 “Зовут того Деллинг,
кто день породил,
Нёр же - родитель ночи,
были богами
созданы луны,
мерила времени”.

Один сказал:
26 “В-четвертых скажи мне,
Вафтруднир мудрый,
ответь, коли знаешь:
откуда явились
в мире богов
зима и теплое лето?”

Вафтруднир сказал:
27 “Виндсваль зовется -
ветер студеный —
тот, кто зиму родил,
Свасуд - ласковый —
лето...”

Один сказал:
28 “В-пятых скажи мне,
Вафтруднир мудрый,
ответь, коли знаешь:
кто был вначале,
кто старше асов,
старейшин из отпрысков
Имира?”

Вафтруднир сказал:
29 “Бергельмир жил
за многие зимы
до сотворения суши,
его родителем
Трудгельмир был,
Аургельмир - дедом”.

Один сказал:
30 “В-шестых скажи мне,
Вафтруднир мудрый,
ответь, коли знаешь:
первый из йотунов —
Аургельмир,
откуда он взялся, йотун?”

Вафтруднир сказал:
31 “Ознобные брызги
Эливагара
смерзлись в первого йотуна,
от коего наше
семя пошло, -
вот отчего мы злобны”.

Один сказал:
32 “В-седьмых скажи мне,
Вафтруднир мудрый,
ответь, коли знаешь:
откуда же дети
явились у йотуна,
когда и жены-то не было?”

Вафтруднир сказал:
33 “Слышно, подмышки
льдистого турса
сына и дочь родили,
нога с ногою
зачали йотуну
шестиголового сына”.

Один сказал:
34 “В-восьмых скажи мне,
Вафтруднир мудрый,
ответь, коли знаешь:
что тебе первое
памятно в древности,
наимудрейший йотун?”

Вафтруднир сказал:
35 “Бергельмир жил
за многие зимы
до сотворения суши:
как он лежал
в погребальной ладье —
вот что мне первое памятно”.

Один сказал:
36 “В-девятых скажи мне,
Вафтруднир мудрый,
ответь, коли знаешь:
откуда приходит
волнующий море
ветер, людям незримый?”

Вафтруднир сказал:
37 “Йотун-орел
по имени Хресвелъг

сидит там, где небо кончается,
машет крылами -
и ветер веет
над всем этим миром”.

Один сказал:
38 “В-десятых ответь мне,
всезнающий Вафтруднир,
коль судьбы богов ты знаешь:
откуда он взялся,
Нёрд, среди асов,
имеющий тысячу
храмов и жрищ?
Ведь он не родился асом”.

Вафтруднир сказал:
39 “В землях ванов
рожден он, светлый,
живет у богов как заложник:
судьбы свершатся —
и он вернется
восвояси, к премудрым ванам”.

Один сказал:
40 “Еще ответь мне:
где ежедневно
дружины сражаются?”

Вафтруднир сказал:
41 “В усадьбе Одина,
там ежедневно
дружины сражаются:
друг друга порубят,
а после верхами
едут на пир совместный”.

Один сказал:
42 “Еще скажи мне,
всезнающий Вафтруднир,
откуда ты судьбы знаешь?
Слово о йотунах,
слово об асах
ты произнес исправно,
наимудрейший йотун”.

Вафтруднир сказал:
43 “Слово о йотунах,
слово об асах
я произнес исправно,
поскольку **прошел
все девять миров
и даже Нифхель,
обиталище смерти**”.

Один сказал:
44 “**Все видел,
все слышал,
всех богов переспорил** -
ответь мне: из смертных
кому суждено

выжить в Страшную Зиму?”

Вафтруднир сказал:

45 “Лив и Ливтрасир,
чета, укроются
в куще Ходдмимир,
рассветные росы
будут им пищей,
и вновь народятся люди”.

Один сказал:

46 “Все видел,
все слышал,
всех богов переспорил –
ответь мне: солнце
как явится в небе,
коль Фенрир пожрет
светильню?”

Вафтруднир сказал:

47 “Альврёдуль деву
прежде родит,
чем Фенрир пожрет
светильню,
боги погибнут,
но будет ходить
дорогой родительской дева”.

Один сказал:

48 “Все видел,
все слышал,

всех богов переспорил –
ответь мне: какие
над морем, над миром
провидцы-девы летают?”

Вафтруднир сказал:

49 “Над морем, над миром
три девы летают,
дочери Мёгтрасира:
благо людям
они приносят,
хоть и родом они из йотунов”

Один сказал:

50 “Все видел,
все слышал,
всех богов переспорил -
ответь мне: в живых
кто пребудет из асов,
когда Сурта пламя погаснет?”

Вафтруднир сказал:

51 “Видар и Вали
пребудут в живых,
когда Сурта пламя погаснет,
Моди и Магни
наследуют Мьёльнир,
погибшего Тора молот”.

Один сказал:

52 “Все видел,

все слышал,
всех богов переспорил —
ответь мне: как же
погибнет Один
в битве богов последней?”

Вафтруднир сказал:

53 “Отца Живущих
волк растерзает,
но Видар ему отомстит,
пойдет на волка
и звериную пасть
надвое разорвет”.

Один сказал:

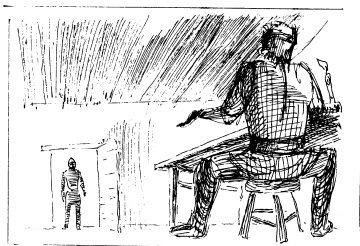
54 “Все видел,
все слышал,
всех богов переспорил -
ответь мне: что же
Один шепнул
сыну, лежащему на костре?”

Вафтруднир сказал:

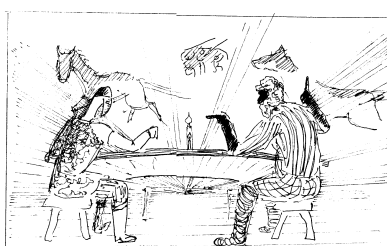
55 “Никто не узнает,
что ты шепнул
сыну, лежащему на костре;
о прошлом сказал я
и о будущей битве,
**но смерти я ныне достоин:
с тобою, Один,
напрасно спорил -
ты в мире**

наимудрейший!”

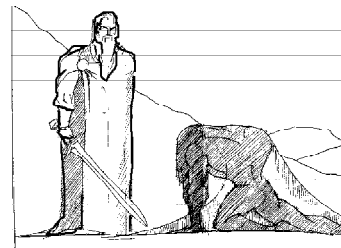
ЗАВДАННЯ: Виявити ритмічно-ігрову побудову епосу
“Промови Вафтрудніра”



“Кто там вошел
и меня же пытается
в моем же доме?
Живым не выйдешь,
гость, коль не будешь
умнее хозяина”.



“...головы наши
поставим на кон
в словопрении нашем”.



**но смерти я ныне достоин:
с тобою, Один,
напрасно спорил -
ты в мире
наимудрейший!”**



Фрагмент завдання (рис. студ. гр. А-2.2. П.Нехайчика і студ. А-6.2. Ф.Барановського, В.Козака).

ЛЕКЦІЯ 7 ІГРОВИЙ АСПЕКТ АРХІТЕКТУРИ

Перехід від культурологічних посилань до архітектурної творчості

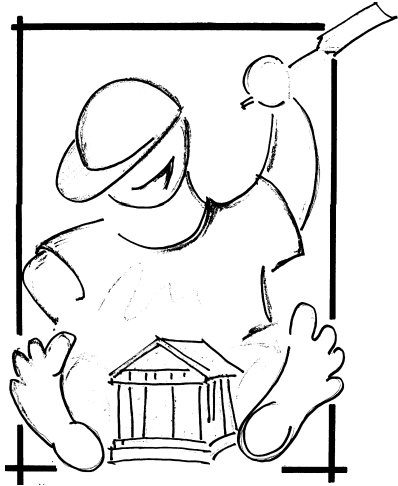


Рисунок О.Полежаки

Про ігрову сутність архітектури серйозно заговорили у зв'язку з культурою постмодернізму. Ігровий принцип, при цьому, відзначається як один з основних принципів постмодерна. Однак, ігровий принцип не обмежується тільки цим культурним (у тому числі й архітектурним) напрямком. Ще М. Бахтін писав про ігровий характер культури середньовіччя, а О. Фрейденберг і Ф. Лосєв відзначали ігрові - агональні аспекти культури античності. Усі ці вчені розглядають гру як певний засіб пізнання світу на чуттєво-емоційному міфопоетичному рівні. Те ж відзначають і дослідники постмодерністської культури. "Ігровий принцип" як універсальну культурологічну позицію розділяють О.Шпенглер, М.Хайдеггер, Ортега-і-Гассет, Й.Хейзінга, Г.Гессе й ін. мислителі XX століття. Безсумнівно, ця загальнокультурна якість повинна стосуватися й архітектури як явища в цілому.

З погляду естетики ігрова структура властива будб-якій діяльності, коли ця діяльність народжує безкорисливе задоволення від самого процесу діяльності. В архітектурі, що з'єднує функціонально-утилітарні і естетичні аспекти, подібною діяльністю є процес сприйняття її художніх якостей споживачем або сама художня творчість архітектора. Художня ж творчість завжди поєднує доцільну діяльність і діяльність ігрову.

Однак сучасна тенденція архітектурної практики - суттєве зменшення художнього елемента. Це ж стосується і архітектурної теорії.

Рационально-утилітарні установки домінують. Архітектура стає усе більш бездуховною. Тому що духовність полягає не в проектуванні церкви, а в звертанні архітектора-людини до своїх споконвічно людських якостей. Найактуальнішою ж якістю будь-якої людини є потяг до реалізації власного творчого потенціалу. Саме тому глядач нарівні з автором щораз "створює" твір мистецтва, розгадуючи його вічну загадку. Гра словами - мистецтво поезії, гра архітектурною мовою - мистецтво архітектора.

Кант сформулював поняття "вільна гра". Цим поняттям він позначив специфічну особливість краси - її *двоїсте* існування, тобто існування одночасно у двох планах *реальному й умовному*. Насолода мистецтвом, за Кантом, - це співучасть у грі. Він писав: "Існує така видимість, з якою дух грає і не буває нею розіграний. Через цю видимість творець її не вводить в оману легковірних, а виражає істину".

Ф. Шиллер розглядав гру як вільне розкриття сутнісних сил людини, як діяння, у якому людина затверджує себе як творця **РЕАЛЬНОСТІ ВИЩОГО ПОРЯДКУ**.

З погляду міфопоетичної характеристики архітектури "істина" Канта або "реальність вищого порядку" Шиллера - це ідеальна модель-архетип, що виражає уявлення про світову гармонію, космічну впорядкованість. Вона виражалася в різні часи як "Світова гора", "Світове дерево", "Небесне місто", "Небесний Єрусалим" і т.д. Це той упорядкований, космозований світ, що архітектор щораз створює своєю діяльністю зі світового Хаосу і який споживач адекватно сприймає як модель міфопоетичного Космосу. Тобто міфопоетична модель світу виступає "**прототипом**", що лежить в основі будь-якої ігрової діяльності. Відомий в ігровій діяльності "метод прототипів" складається з двох аспектів: по-перше, усвідомлення прототипу (чи співвіднесення чогось із прототипом); по-друге, ухвалення рішення шляхом критики прототипу. Цей метод прекрасно описує процес творчості як ігровий процес, пов'язаний з впізнаванням чи розгадуванням. У даному випадку "впізнаванню" підлягає архетипічна модель світу як гармонізованого, упорядкованого простору. У якості яскравого приклада такої "космічної" упорядкованості може виступати, наприклад, антична архітектура, і зокрема - Афінівський акрополь. Його космогонічні метафори широко відомі. Про них писали і

філологи (О. Фрейденберг), і архітектори (М. Брунов, В. Антонов й ін.).

Г.-Г. Гадамер відзначає: “Гра виводить граючого за межі його суб’єктивності, указуючи на нескінченно переважаючу його реальність. Художній твір є спосіб розкриття цієї реальності, а не проекція суб’єктивності художника” [7, с.340], **“У ньому чудо того порядку, що ми іменуємо космосом”** [7, с.239]. Тут реалізується головний принцип гри: удар – відповідний удар (сприйняття – дізнання, загадка - розгадка).

Але найважливішим є в цій картині те, що, **дізнаючись про певний гештальт, ми довідуємося, насамперед, про себе.** Тому що впізнання породжує, як пише Гадамер, самопізнання і довіру в наших стосунках зі світом. Через них архетип космічної упорядкованості співвідноситься з інтимним людським мікрокосмом, наділяється його якостями. Саме цей аспект, що упускається, як правило, архітекторами, є головним у розмірковуваннях про духовність і гуманність архітектури.

Ознаками гри, за Й.Хейзінгою, є: напруженість і непередбачуваність, удача і бажання виграти, змагальність – агон, метою якого є затвердження “чесної і достоїнства”. “Священний ритуал і святкове змагання – ось дві постійні форми, в яких культура виростає як гра й у грі” [2]. Ритуал, що відтворює космогонічний цикл, як неодмінну умову сприйняття простору розглядає у своїх книгах К.Лінч.

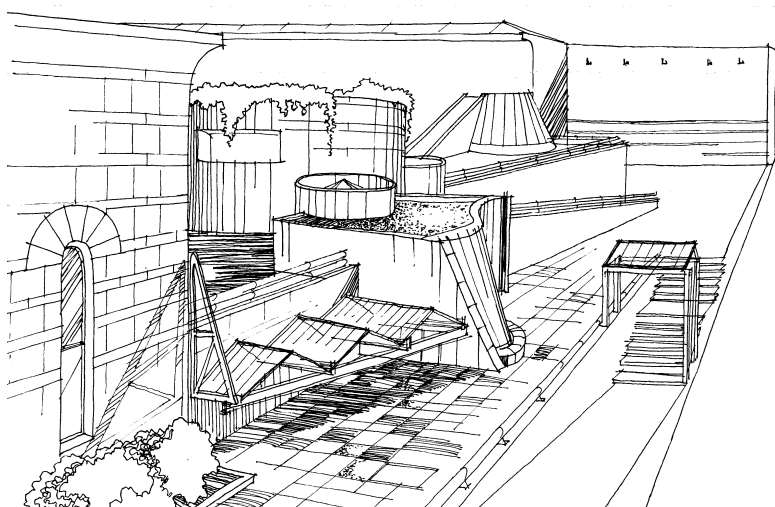
Важливим моментом подібних ритуалів є хід, проходження деякого шляху з подоланням перешкод. На цьому принципі, наприклад, будуються Елевсинські й Панафінейські ходи, що лежать в основі композиції Афін. Той же принцип ходу лежить у композиції Древнього Києва й інших ансамблів. З ким же змагається людина в цих ритуалах-ходах? О.Фрейденберг описує подібні ритуали як моделювання боротьби сонця і півми, інакше кажучи,

боротьби життя і смерті, що щодня розігрується на небосхилі. Учасник ходу, проходячи крізь ворота, портики, арки, міст чи будь-який стиснутий простір, щораз переживає момент героїчного подолання смерті (поглинання пільмою і вузькістю) і народження наново. У цьому - напруженість ритуального шляху й ігрова непередбачуваність результату. Нагородою в цьому двобой виступає життя героя.

Сучасна людина не втратила цього архетипічного переживання. Воно виявилось закамуйльованим раціональною логікою, але найменший емоційний сплеск здатний викликати його знову і знову. Ми можемо глузувати з нього, але придушити його не здатні.

І воно виявляється в архітектурних творах. Так, Дж. Стерлінг у штудгартській картинній галереї використовує цей ефект шляху і подолання, хоча і переосмислює його в іронічній манері постмодерна. Архітектор створює архетипний образ неба у вигляді домінуючої освітленої сонцем ротонди (на архетипність цієї форми вказує О.В.Рябушин), до якої веде довгий “шлях”(присутність “стежки” була обумовлена замовником). Вхід до заповітної мети акцентований “римським” порталом – знаком ритуального “порога”, що легко читається як знак розділового акцентного простору на межі світів. Але автор тут готує загадку, – глядач поставлений у проблемну ситуацію: портал не веде до мети. Народжується типова метафора постмодерна – “небо” недосяжне; архетипно задане чекання космічної гармонії не реалізовано. Впливає новий шлях навколо ротонди до іншого входу на протилежній стороні й в іншому рівні. Таким чином, “реальність вищого порядку” заявлена тут як би “від супротивного” - вона не дається людині, що розраховувала на неї

За В.Л.Антоновим [3] мову архітектури складають просторово-світлові співвідношення. Їх “гра” те саме що гра вербальної мови в поезії. Просторово-світлові співвідношення простору породжують ту ж космогонічну метафору співвідношень життя і смерті. Вони включаються в гру, яку, за Кантом, ведуть уява і розум. Розум уловлює й оцінює ритм просторово-світлових акцентів, а уява переробляє їх у метафору напруженої гри, що ведуть пільма-смерть і світло-життя.



Художня галерея у Штудгарті. 1977
1984 рр. Архіт. Дж.Стерлінг.
Зовнішній вигляд. Пандуси, що
розвивають тему “стежки”.

Художня галерея в Штудгарті архітектора Дж.Стерлінга – приклад сучасної архітектури постмодерна – прекрасний приклад гри в архітектурі.

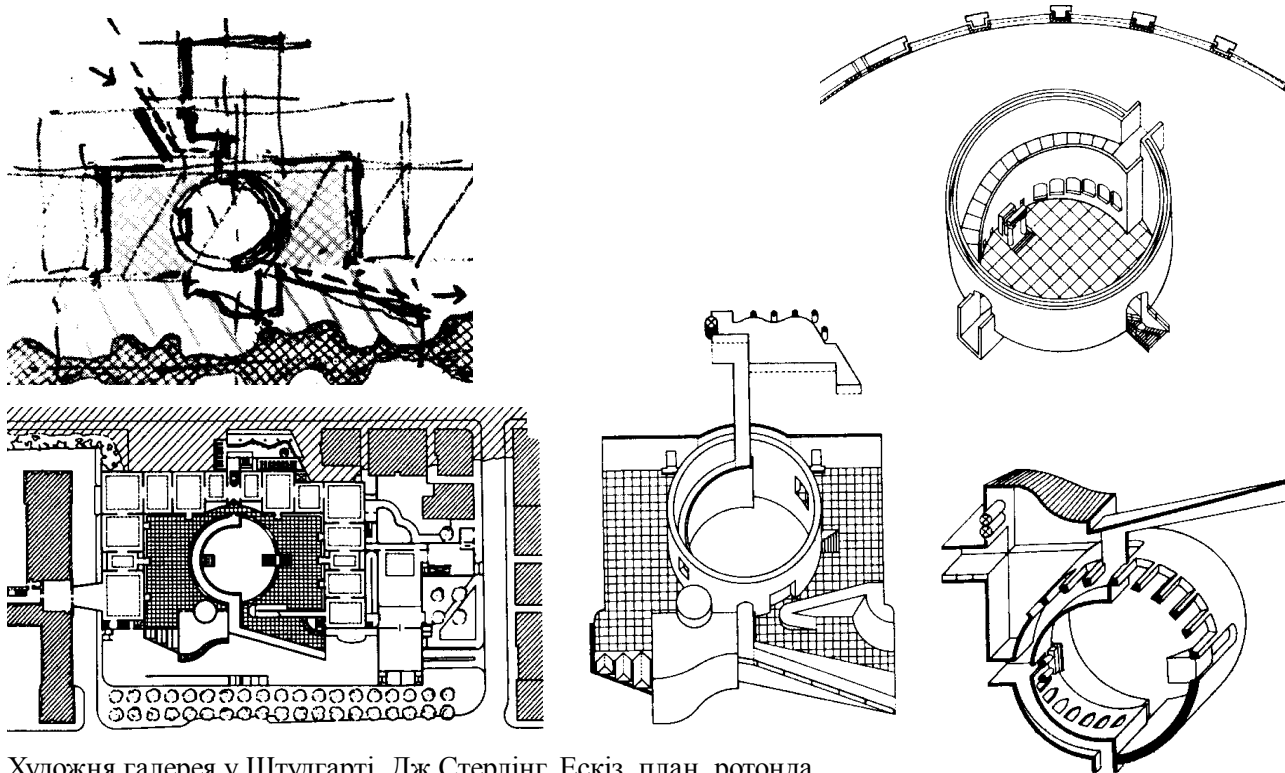
Композиція галереї містить у собі як головні елементи “стежку” й ротонду і будується як архетипічний шлях до “неба”. У якості шляху виступає стежка, що споконвічно існувала на ділянці, “небом” виступає коло спроектованої архітектором ротонди. Цікаво, що зберегти стежку через ділянку для збереження “духу місця” було однією з умов конкурсу на проект.

Стежка проходить крізь ротонду – центральний вузол комплексу, його самий значний і загадковий елемент. Ротонду складає геометрично правильне коло, барабан, кільце стін. Вона не має покриття і служить двором для експонування скульптур на відкритому повітрі. У той же час ротонда – це місце відпочинку, повного відключення від міського напруження під покривом кола неба, в архітектурному оточенні, у якому відвідувач, завдяки багатому цитуванню, впізнає класичну гармонію. До прообразів ротонда відсилає своєю строгою формою й осьовою побудовою. У ланцюзі асоціацій присутня вілла Адріана і вілла Мадама Рафаеля, палац Карла V в Альгамбрі, ротонда Асплунда в Стокгольмській бібліотеці, Парламент у Чандигарсі Корбюзьє та інші приклади відкритих небу ротонд.

Але головний принцип осьових композицій, що покликаний забезпечити абсолютну ясність структури, у Стерлінга принципово порушений. Програмний принцип “стежка

крізь комплекс” набкває складного ігрового вираження, відповідаючи іронічній постмодерністській традиції. Автор загадує загадку, показуючи відвідувачу яскраво акцентований вхід – вирішений з використанням знакових форм аркового portalу й орієнтований по осі. Але це пастка. “Стежка” веде вбік від мети. Гра набуває напруги. Чи посміхнеться гравцю удача? Чи випаде йому шанс досягти сакральної середини?

Підкреслено вісьове розташування ротонди у Стерлінга зовсім не означає, що в неї можна потрапити, рухаючись по прямій – через урочистий портал-арку, відкритий у стіні ротонди саме по осі. Вісьовий рух у комплексі виключено, і через цю арку відвідувач потрапляє не у двір ротонди, а на черговий відкритий пандус, що огинає ротонду ліворуч і веде наверх. Цей пандус покликаний показати відвідувачам прекрасний двір ротонди в різних ракурсах і вивести вже позад ротонди на рівень “терас скульптур”, який міститься на головній осі комплексу. У двір ротонди можна потрапити начебто випадково лише з поперечної осі – спустившись з “тераси скульптур” праворуч сходами, або ліворуч, піднявшись кількома щаблями з рівня фойє, крізь двоколонний портик – цитату Римського арсеналу (1795 р.). Шанс стає у нагоді і нарешті приводить відвідувача до очікуваної цінності – місця небесної гармонії, спокою, відстороненості від суєти повсякденного життя у спілкуванні зі світом божественного мистецтва.



Художня галерея у Штудгарті. Дж.Стерлінг. Ескіз, план, ротонда

АРХІТЕКТУРНЕ ВІДТВОРЕННЯ ІГРОВИХ МЕТАФОР СУЧАСНОЇ І ІСТОРИЧНОЇ КУЛЬТУР

Культура постмодерну

Хайдеггер про цілісність буття

Архітектурне традиційне вираження цілісності

Структура ландшафту і руху як першооснова ігрової ситуації.

Сучасній культурі притаманні надзвичайна іронічність та зневажливість. У ній досить сильно виражені ігрові - агональні якості. Іде інтенсивна переоцінка цінностей. Конструктивізм змінюється деконструктивізмом, структуралізм – постструктуралізмом, який згодом еволюціонує у постмодернізм. Кожний наступний скасовує попередній, висміюючи та пародіюючи.

Альтернативою раціональному стало ключове поняття постмодернізму “постмодерністська чуттєвість” – бачення світу як хаосу, що позбавлений причинно-наслідкових зв’язків та ієрархічної підпорядкованості. Так, голландський дослідник Д.Фоккема стверджує, що коли постмодернізм і припускає існування моделі світу, то ця модель базується на “максимальній ентропії”, на “рівномірності і рівноцінності всіх конститутивних елементів” [12, с. 212].

Відносно до цієї актуальності цікавою є думка філософа М.Хайдеггера, який, по суті, підготував підстави постмодернізму, про необхідність відчуття світу як цілісності, як “тут-буття”. Це відчуття, за М.Хайдеггером, охоплює **світ у єдності його минулого, сучасного і наступного**. Така модель світу, орієнтованого на цілісність, звісно, не збігається з вимогами постмодернізму. Він не приймає будь-яку тотальність, навіть якщо це є часткою людської свідомості. (Звідси йде епатажність постмодерну, як і багатьох “зламних” культурних феноменів.) Та є тут і те, що приваблює постмодернізм. Особливу роль у тотальному охопті “тут-буття” грає поетична мова, що натякуючими асоціаціями відновлює “справжній” сенс слова. Ця “справжність”, - справжність мистецтва. Як вбачав Гете, справжність і ясна логіка однаково притаманні законам поезії, законам природи і законам міфу. У “Фаусті” Гете писав, що міф, як і поезія відбиває те, “на чому тримається глибинна єдність світу”, що в решті решт веде до розуміння вищої істини.

Таку “істину” може дати лише епоха для якої світосприйняття ще не сховане за іронією, а карнавальність та гра йдуть від щирої радості і дитячого здивування світом; епоха, що повноцінно орієнтована на метарозповідь, де минуле, сучасне і наступне завжди разом. З’єднуючись,

вони спалахують у піковому місці, перетворюючи у сприйнятті людини витвір мистецтва, в тому числі – мистецтва архітектури, на символ єдиного, цілісного світу. Тут спрацьовує і принцип подвійного кодування, але на більш глибокому рівні, коли, через метафору, реальна дійсність сприймається, за Кантом і Гете, як дійсність вищого порядку.

У цьому сенсі цікаво проаналізувати пам’ятник епохи українського бароко – церкву св. Катерини у Чернігові. Ця камерна споруда своєю просторово-світловою мовою створила чудове мініатюрне оповідання, що відтворило уявлення про світ у цілому. Вона - одна з багатьох реалізацій моделі світу, мислимого як урівноважений і упорядкований світ-космос. Для цього витвору мистецтва архітектури характерні і міф, і карнавальність, але ж і логіка, і доцільність, причина і наслідок; і одне не суперечить іншому.

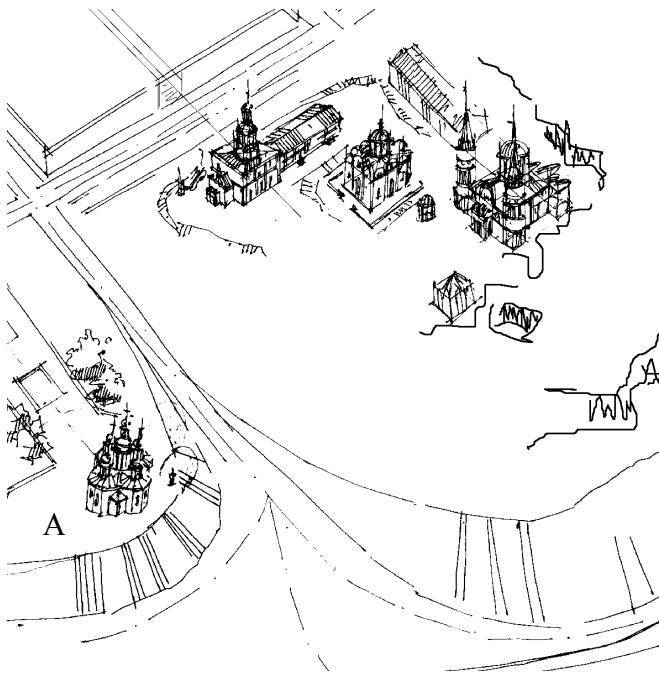
Катерининська церква – являє собою традиційний, ще по суті середньовічний світогляд народу. (У книзі «Осінь середньовіччя» Й.Хейзінга відмічає існування у Європі середньовічних поглядів значно пізніше хронологічного кінця середніх віків). Церква належить до типу п’ятикамерних центричних храмів межі 17-18 ст., але ці храми замикають собою довгу низку трансформацій просторового рішення культової будівлі зрубного типу. Спеціалістами відмічається прадавність і традиційність таких симетрично-центричних композицій та їх генетичний зв’язок з дерев’яною кліткою-зрубом – найдавнішою структурною одиницею, що лежить в основі і житла, і оборонних укріплень [40, с.147]. Не випадково здалеку ці велично-ошатні храми українського бароко нагадують фортечні башти.

Можна провести ще одну аналогію. Чотири щільно зімкнуті башти-камери, що згруповані навколо центральної башт, дивно нагадують іконописні зображення міста. Такі уявлення, згідно з дослідженням М.І.Брунова, відтворив структурно близький храм Василя Блаженного у Москві. Цей храм, за М.І.Бруновим, побудовано як модель міста - небесного Єрусалима і разом з тим, як модель космосу в середньовічних уявленнях. Його головна ідея – включеність до універсуму [5, 40].

П’ятикамерний безстовпний храм теж має рішення, що з’єднує його з навколишнім світом. Його інтер’єр пройнятий світлом, що льється з неба, а в екстер’єрі зліт до неба починається просто від землі. Він передається через верти-

калі пілястрів, уступи камер, заломи куполів. Але він починається ще нижче, з глибин землі, тому, що власне архітектурні форми обов'язково доповнюються формами ландшафту. І як в українському ландшафті немає екзальтації, так її немає і в урочисто спрямованому вгору храмі. Вертикалі гармонійно врівноважені горизонтальними карнизами, що обвивають скульптурно випуклі камери храму і заломи бань. Їх м'яка звивиста горизонтальність споріднена горизонталям того ж ландшафту – річки, пагорбів, обрїю. Їх, як правило, добре видно від храму, що панує у великому просторі. Земля і небо – дихотомічні стихії, з якими взаємодіє храм на глобальному, космічному рівні, стають для нього, свого роду, партнерами угрі.

Можливо, прадавній зрубний тип храму несе в собі суцільно специфічний регіональний архетип просторового бачення, інваріантом якого є універсальний образ неба, “небесного града”, небесного порядку – космосу. (У зв'язку з універсальністю інваріантного образу цікаво відзначити єдність побудови п'ятикамерного українського храму та середньовічного “храму Грааля”, зображеного Вольфрамом фон Ешенбахом в його епосі “Парцифаль”)



Чернігівський Дитинець (“Вал”) і пагорб з Катерининською церквою (А). Рис. студ. Т.Дешко

У архетипних стосунках неба і землі міститься уявлення про світ-космос як про певну єдність протидіючих основ. Їх просторові відношення дають ту модель світу, яка містить у собі цілісність універсуму, єдність “минулого, сучасного і наступного”, за М.Хайдеггером.

Індоєвропейська культурна традиція зафіксувала їх у сюжеті “Грозового міфу”. У слов'янській інтерпретації міфу громовик Перун після тривалої боротьби уражає з верхівки гори свого змієвидого супротивника – персоніфіковану землю в її хтонічній якості. Їх відносини варіюють універсальне протистояння Неба і Землі, світла і темряви, або, за К.Леві-Стросом, проти-стояння життя та смерті. Ця “історія” проймає світ, метафоризуючи його і примушуючи крізь метафору бачити прихований, “сплячий”, за Ж.Дерриде, залишковий сенс у речах, здавалося б, далеких від словесної історії.

Найбільш виразно несе у собі ці стосунки ландшафт: верхівка гори, як правило, асоціювалась нашими предками зі світлом, небом і небесним божеством, що затверджує порядок життя людей, а глибока долина – з темрявою безодні, безформним і безладним світом смерті. Людина підхоплює цю метафору у своїх творах. Архітектурною інтерпретацією неба частіше за все ставав храм або місто, що були сформовані у відповідності до конкретних уявлень про космічний лад. У індусів таким уявленим образом було небесне місто Індри, у християнській традиції – біблійний небесний Єрусалим. Чималу роль тут відігравало розташування на горі, орієнтація по сторонах світу і логічна ясність просторового рішення.

Світлий, логічно побудований храм св. Катерини увійшов до космічної “історії” і на рівні метафори розіграє її, наче виконує орієнтований у вічність ритуал. Стоячи на верхівці відкритого небу пагорба і орієнтуючись по сторонах світу, він, безсумнівно, на рівні архетипу несе метафору міста-неба. Цьому небу повинна протидіяти хтонічна плоть землі. І вона явлена у вигляді балок, що охопили пагорб. Катерининська церква стоїть на краю пагорба, так, що праворуч від неї лишається велика площадка, відкрита світлу і далечині. Ліворуч же – густа тінь від звислих дерев, стрімкий спуск донизу і навпроти - високий схил Валу-Дитинця, що обмежує краєвид. Вузька стрімка балка спускається донизу і вливається у широку рівнину - долину Десни.

Цією рівниною до міста веде міжрегіональна автодорога Симферополь-Петербург. З неї пасажир бачить храм на невеликому пластичному пагорбі, наче висунутому назустріч подорожньому. Тут вельми доречною може стати апеляція до міста-фортеці, фортечної башти, бойового форпосту “у безодні на краю”. Святкова пластика деталей проявиться при близькому розгляданні, а здалеку, за кілька кілометрів видно згусток білих башт з золотими банями, піднятий над долиною могутнім пасмом пагорбів. Це немов місто у мініатюрі, місто-символ – реально

здобутий “небесний град”. І його обіцяно подорожньому, що подолав простір “низу” - річкою, задоволенням, лісовим масивів.



Чернівці. Схема шляхів і ландшафту. Сучасний стан. Кільцем відмічено місце знаходження Катерининської церкви.

Але ця панорама не завжди сприймалась однаково. Чернівцівський ландшафт дивовижно рухливий, що обумовлено рухливістю річища Десни. Змінюється напрямок річища, і за ним змінюються шляхи руху і, відповідно, структура сприйняття.

У давньоруський період (9-13 ст.) Десна протікала вздовж пагорбів. Вона була головною транспортною артерією, що пов'язувала Чернівці з Києвом, і з неї відкривались головні картини міста. Пагорби з ріки сприймалися у сильнім ракурсі, впливаючи один із-за іншого. Цей ряд завершувався комплексом Дитинця, на тлі якого вбачалась і невеличка церква на пагорбі. Існуюча зворотна панорама від Дитинця (“Валу”) дозволяє робити висновок про динаміку дуги, до якої пізніше було включено церкву св. Катерини.

Паралельно до ріки верхів'ям плато проходила сухопутна дорога Київ – Новгород-Сіверський. З неї перед в'їздом у браму Дитинця було видно церкву, немов би винесену пагорбом зовні, аналогічно афінському храму Ніки, винесеному з Акрополя на Піргос. Цей ефект виносу підкреслювали вузькі балки, що охопивши пагорб, створили просторові прориви.

Таким чином, вже у більш ранній церкві на цьому місці самим ландшафтом було закладено тему повітряності, злету, медіативності – стику низу і верху, гори і низини, близькості й далечини. А невеликі розміри пагорбу надавали йому скульптурність і предметність, що легко читалися.

Ситуація змінилася коли русло Десни відійшло у бік, лишивши за собою широку рівнину. За рікою, і шлях на Київ спускається у долину. Відповідно змінюються умови огляду. Новий шлях сполучення спрямувався на той самий пагорб і балочку, що відокремлює його

від Дитинця. Вона зручна для підйому на плато – до торговельного майдану і виходам на Любеч і Новгород-Сіверський. Саме тут у 1715 р. виникла Катерининська церква-меморіал, зведена в пам'ять про козацьких воєначальників Лизогубів.

Завдяки розвитку зовнішніх зв'язків формується напрямок Крим – Вільнюс – Петербург, що проходить крізь Чернівці уперек колишньої транспортної артерії. З нової дороги можуть дуга стрімкого правого берега відкрилася майже “у фас”. Лугові простори заплави Десни, ще не порослі лісом та культурними насадженнями, відкривали оку всю її широчінь. Але при цьому загубилась динаміка й глибина середньовічної панорами. Через широкий кут зору вона виявилась надто розтягнутою. Виникли великі просторові паузи, що уповільнили ритм архітектурних акцентів. Зросла індивідуальна роль кожного ансамблю у загальній композиції. Церква св. Катерини також індивідуалізувалась. Тепер вона сприймається самотійно, відокремившись від потужного ансамблю Дитинця. Дитинець же виявився ослабленим через обвал його кромки і ліквідацію кількох крайніх церков.

Фіксує зовнішній в'їзд у місто, Катерининська церква одночасно фіксує і вузол внутрішнього міського руху (людей і вантажів), що з'єднує Поділ з верхнім містом і, можливо, гавань з торговельним майданом. Характер руху передбачав рівноцінний огляд пагорба і споруд на ньому з усіх сторін. І храм на пагорбі набуває характерної хрестоподібної форми, однаково відкритої “на всі чотири боки”. Місце на переломі просторових осей і транспортних напрямків, обумовило йому роль шарніра, що переключає рух і передає естафету від лісової низини місту на пагорбах і від монастирів Дитинцю. У загальній панорамі церква св. Катерини стала посередником між крупними ансамблями Дитинця та монастирів.

Наш час знов “переграв” давній сюжет та посилив композиційну індивідуалізацію, що намітилась раніше. Траса Сімферополь - Петербург стала головним стрижнем міста. Пряме, немов стріла сучасне шосе дозволяє побачити храм за кілька кілометрів і тримає його перед очима впродовж усього проїзду до Валу. І весь цей час церква постає як завершення монотонного лісового “коридору”, який щільною стіною закрив решту панорами. Відсутність ритмічних акцентів немов “зупинила час” на цій швидкісній магістралі. Тут у повній мірі виявляється думка К.Зітте, яка підтримана і сучасними психологами, про силу художнього враження, яка замінює натуральні просторові розміри.

Лише на мить, перед поворотом до балки, відкривається скульптурність пагорба з

ошатною церквою на ньому. Храм наче дає себе роздивитись. Ліворуч миготять дальні пагорби з монастирями. Але за хвилину це все знову ховається, тепер вже за масивом пагорба.

Зараз, щоб відчутти художньо-образну специфіку цього місця, або, за Корбюзьє – геній місця, треба, насамперед, знову перейти на темп сприйняття, специфічний для цієї архітектури – темп пішого руху або неспішної їзди. Треба увійти в “архітектурний час” середовища з його ще середньовічними ритмічними стереотипами.

Поволі піднімаючись балкою, глядач вступає в емоційний контакт з пагорбом і простором, який той формує навколо себе. Пагорб “росте” по мірі руху глядача і поступово “поглинає” і церкву, що ховається за його кромку, і глядача, що вступає у вузьку долину. Хтонічне єство землі домінує. Починають працювати архетипи, розбуджені емоційним сплеском. Земля і Небо вступають у свій традиційний конфлікт. Віковична “історія” у всій своїй достеменності розгортається перед нами.

Але найбільш цікавим виявляється обхід пагорба зверху вниз. Тут у значній мірі збереглась специфіка сприйняття храму, що основана на ритмічній послідовності зміни вражень. Різниця у враженнях залежить від розташування церкви, яка зсунута до східного краю пагорба – до Дитинця. Церква майже звисає над східною балкою і є значно віддаленою від західної. Відповідно виникає різниця у емоційному забарвленні вражень. Починається гра, у яку включається церква, пагорб і глядач, дальні пагорби з монастирями, кромка Вала-Дитинця та широка рівнина. Агональна якість гри – «удар – відповідний удар» вступає у свої права. Небесне і земне

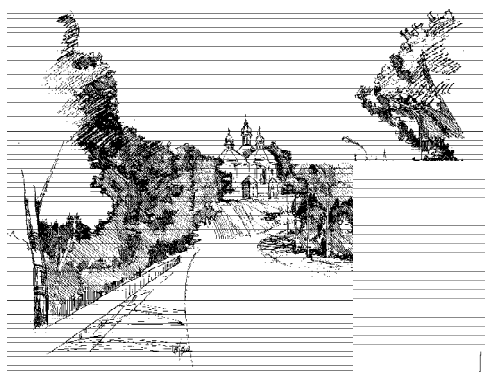
грають у гру, що цілковито залежить від глядача, – його позиції, швидкості та напрямку руху.

Церква, майже антропоморфна завдяки прорисовці та масштабності деталей, наче персоніфікує глядача, приймає на себе його якості. Відбувається те, що М.Анциферов і К.Лінч назвали самоототожненням. На наших очах храм-небо веде бій з товщею землі, і глядач бере емоційну участь у цьому конфлікті. Храм відверто жестикулює: він то провалюється під землю, то злітає уверх, то розмірено ступає схилом. Він “переглядається” з сусіднім Єлецьким або віддаленим Троїцьким монастирями, і глядач, який вже усвідомив свою єдність з ним, бачить себе ж у їх дальніх силуэтах.

Народжується дивовижна метафора, яку М.Бахтін визначив як “смерть, що чревата життям”. Далечинь-узагальнення – смерть, світ “там-завжди”- вбачається живим світом “тут-зараз”, перетворюючись у “тут-буття”. Храм-Небо стає рівним глядачу, що “зріс” до рівня Неба. І вже з позиції нового рівня глядач спроможний по-новому сприйняти і по-новому оцінити і зовнішню панораму, і монастирі, і долину Десни. Оцінити як цілістність-універсум, куди включено і розглянуту церкву. Філософ К.Хюбнер визначає таке сприйняття як універсальну прерогативу мистецтва “бачити реальність крізь призму міфу” [39, с.6]

У результаті такого образного переживання виникає те, що Корбюзьє назвав “чудом простору”, те, що, власне, і складає духовну сутність архітектури.

Очевидно, ця сутність вічна і епоха постмодернізму, що іронізує з приводу світу-хаосу, зміниться коли-небудь на повернення до істинно людської споконвічної моделі світу-космосу.



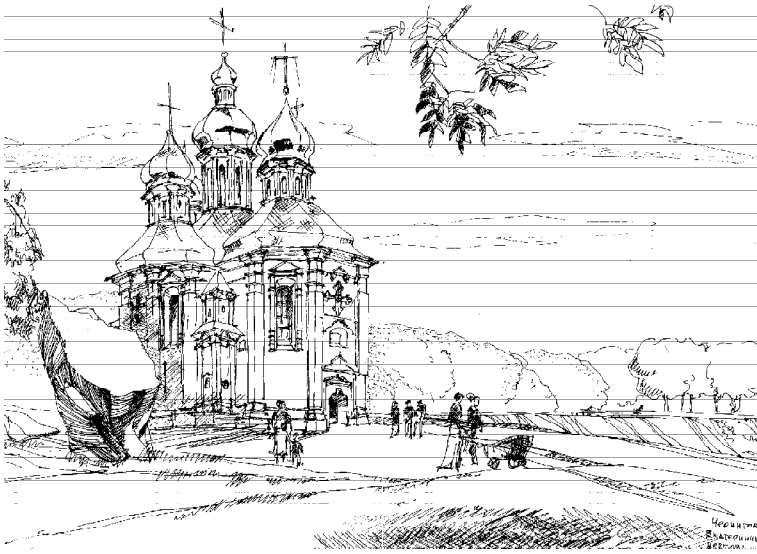
Візуальне замикання сучасного Київського шосе.

Рисунок К.Бартишевої

Вигляд зворотної панорами Катерининського пагорба.

Рисунок Т.Дешко





4. Храм з'являється зненацька на вершині пагорба. На відміну від першого кадру, його видно у різкому ракурсі. Відчувається напруження боротьби: церква наче рветься з землі, що її поглинула, до неба.

3. Поступово маса пагорба, що поглинув храм, займає весь кадр. Але на далекому плані з'являються монастирі, що "приймають на себе" образ зниклої церкви.

2. Наближаючись, глядач утягується в гру-змагання: він бачить пагорб, що збільшується в розмірах. Могутня маса пагорба наче поглинає церкву, що ховається за його крайку.

1. На початку сюжету, сприймаючись з прямого шосе, пагорб і церква виступають на рівних. Церква спокійно стоїть на вершині пагорба, наче вінчає його.



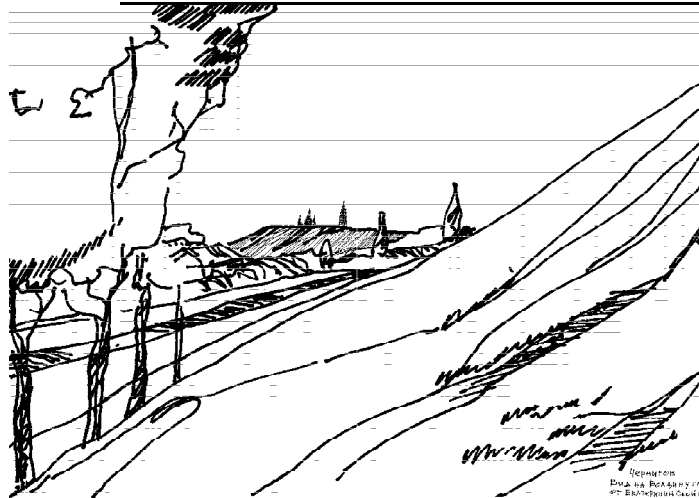
1

5. Сюжет завершується перемогою світлив сил. Храм знову урочисто займає своє місце на вершині підкореного ним пагорба. Світлий храм як персоніфікація неба домінує над скореною землею. Глядач - учасник "світового" двобою - переживає моральне очищення через торжество перемоги космосу над хаосом. У цьому переживанні полягає результуючий катарсис твору архітектури.

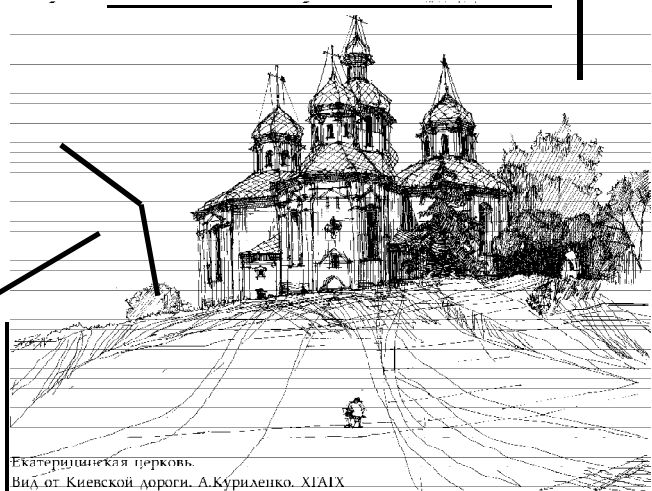


5

4



3



Екатерининская церковь.
Вид от Киевской дороги. А.Куриленко. XIX в.

2

Приклад ігрової ситуації у композиції стародавнього міста.
Катерининська церква в Чернігові (рис. С.Шубович, студ. А.Куриленка)

СТРУКТУРА ВПІЗНАВАЛЬНИХ ОБРАЗІВ ЯК ОСНОВА ІГРОВОЇ СТРУКТУРИ АРХІТЕКТУРНОГО ТВОРУ

Значеннєва структура образу.

Структура мови ансамблю Держпрому.

Система знаків ансамблю Держпрому.

Агональність гри включає як аспект змагання розгадування загадок або впізнавання як вид розгадування. Гра включає у свою структуру впізнавання як важливу частину ігрового перевтілення. Впізнати те, що сховане під маскою, означає виявити прихований сенс об'єкту впізнавання. У цьому полягає «реальність» художнього твору – бачити не те, що зображене, а те, що сховане за зовнішньою формою зображення, тобто сенс твору.

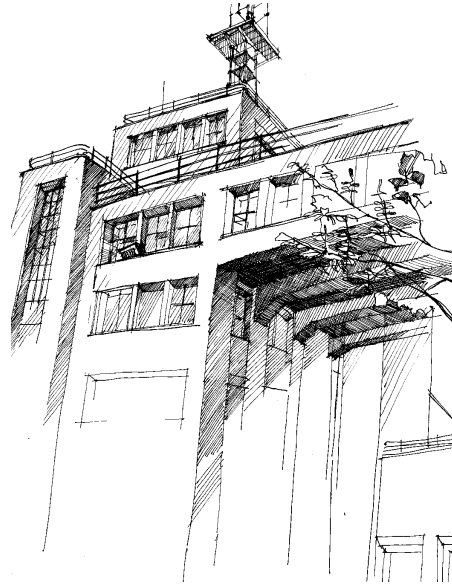
Семіотика визначає сенс (смісл, значення) будь-якого художнього тексту як відношення того, що позначає до позначуваного. Позначуваним тут постає певний ідеальний образ, або за Ю.Лотманом «вторинна смислова парадигма». Як вже вказувалось, цей ідеальний образ можна з долею умовності визначити поняттям «космос», тобто порядок, система, гармонія. Це поняття найбільш зручно для аналізу архетипної структури образу, яка значною мірою визначає відношення людини до твору як до того, що несе ідею впорядкованості світу.

Значеннєву структуру образу (образу-сенсу) формує ряд послідовних вражень. Початкове враження створюється спостережуваною архітектурною формою або архітектурно-просторовим середовищем. Вона формує образ-сенс, що складається з наступних компонентів:

- Перший - **групи об'єктів** (асоціацій), упізнаваних в спостережуваному (ще незнайомому) архітектурному об'єкті (середовищі). Наприклад, у баштоподібному об'ємі будинку «упізнається» вежа замка, стовбур дерева тощо. Усі ці «впізнані» об'єкти становлять найбільш рухливу частину асоціацій - варіативну систему, підвладну змінам залежно від спостерігача, його рівня знань, досвіду й ін.

- Другий - **шар асоціацій**, які утворюють більш абстрактні образи-моделі, що співвідносяться з фрагментами міфопоетичного світу (Космосу). Первинні впізнавання відсилають до архетипних конструкцій «Верху» або «Низу» світу, земної порожнини або кола (купола)-неба тощо. Ця система досить рухлива і часто парадоксальна.

- Третій - **ядро образної структури**. Його утворює стала інваріантна система, у якій попередні фрагментарні моделі з'єднуються у ЦІЛІСНУ структуру, що представляє світ (Космос). Ця система прямо пов'язана з



Держпром. Портал. Вигляд з площі (рис. студ. У.Костенко)

особистістю спостерігача й визначає прийняття або неприйняття естетики середовища або іншого об'єкта спостереження.

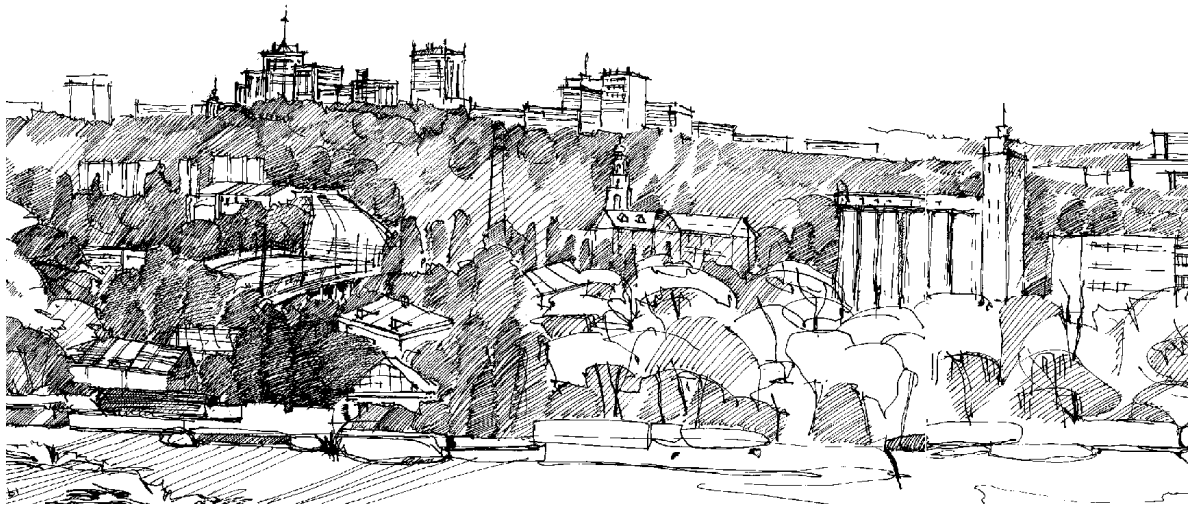
СТРУКТУРА ВПІЗНАВАЛЬНИХ ОБРАЗІВ АНСАМБЛЮ ДЕРЖПРОМУ

За У.Еко, архітектурний знак - це означаюче, означуваним якого є його власне функціональне призначення¹.

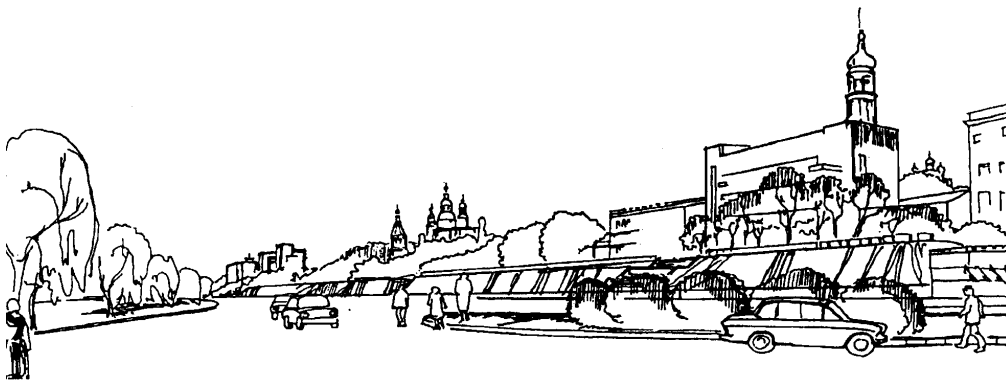
Відповідно до цього визначення можна визначити Держпром як знакову форму на декількох семантичних (значеннєвих) рівнях:

1. (перший рівень семантики) - Держпром - знак центра міста в панорамах; знак адміністративного керування - на площі; знак епохи індустріалізації - на площі; знак Харкова в іконографічних матеріалах (листівки, плакати тощо).
2. (другий рівень семантики) - Держпром - знак космічного порядку, неба, олімпійського керування світом, знак вічності, знак логіки (головний фасад).
3. (третій рівень семантики) - Держпром - знак есхатології (темрява печери), знак переходу, знак границі, знак медіації-посередництва, знак алогічності (тильна сторона).
4. (четвертий рівень семантики) - Держпром

¹Еко У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию. – СПб: ТОО ТК «Петрополис», 1998. – С.211.



Держпром і ансамбль площі Держинського (Незалежності) у західній панорамі міста (рис. студ. У.Костенко)



Західна бровка Нагірного плато. Замикання перспективи центрального ансамблю Харкова комплексом площі Держинського (пл. Незалежності). Співвіднесення з історичними домінантами (рис С.Шубович).

- система знаків людської присутності (вікна, двері, сходи, балкони, кабіни ліфтів й ін.).

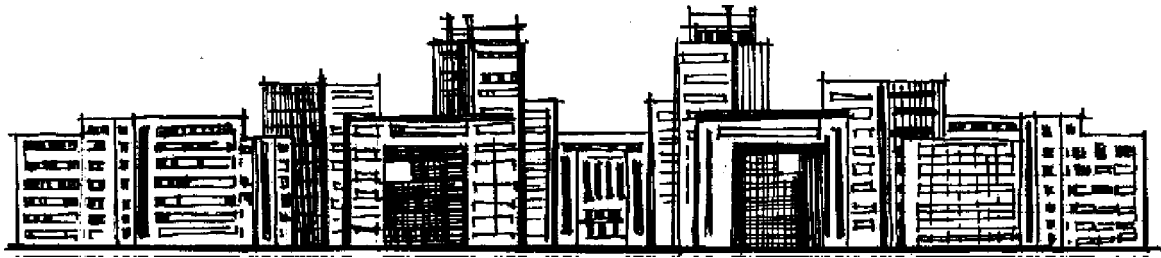
За У.Еко, форма в архітектурі визначає функцію тільки на основі сформованої системи очікувань і навичок, і, таким чином, на основі коду. Будь-яка функція від утилітарної, обумовленої діяльністю, до семантичної, обумовленої ідеологічною спрямованістю, визначається системою знайомих елементів й їхніх сполучень. Театр упізнається за сценічною коробкою, торгівельний будинок за вітринами, завод за великими лінійними формами, елементам конструкцій і т.п. Як відзначає У.Еко, не можна зробити функціональною нову форму (а рівно додати формі нової комунікативної функції), якщо не спиратися на реальні процеси кодифікації. В ансамблі Держпрому. Такі процеси, певною мірою, заявлені авторами, що декларували будинок як перетворення фабрики на палац.

Багатозначність комунікативних функцій Держпрому (адміністративний будинок, новий соціальний центр, новий ідеологічний центр, загальноміська домінанта, образ індустріального Харкова, космогонічний образ нового світу і ін.) породжує багатозначність його коду, сформованого елементами, які стали традиційними й тому пізнаваними в новому вигляді.

СТРУКТУРА МОВИ АНСАМБЛЮ ДЕРЖПРОМУ

Говорячи про «мову» в архітектурі, слід визначити ряд понять. 1- **функція мови** – це комунікаційне значення об'єкта комунікації. Тобто, це такі якості архітектурного об'єкта, які роблять його зрозумілим для глядача (або користувача). Функціональне значення мовних одиниць - знаків називають **денотативним** (денотатом), а символічне, або образне – **конотативним** (конотатом). Таким чином знак має два значення денотативне і конотативне. У художніх текстах (мові) найважливішим є конотативне значення, тоді як у буденних текстах більшу роль відіграє денотативний аспект знаків. Ми повинні легко визначити призначення будівлі або ансамблю – центральна репрезентативна площа, торгова площа, вокзал, театр, житловий район тощо. Але на рівні естетики одразу ж виникає потреба в оцінці художнього сенсу об'єкту спостереження, тобто у визначенні конотативного значення архітектурного тексту.

Таку структуру значень можна виявити у ансамблі Держпрому, розуміючи його як текст, який несе відповідне повідомлення (табл. 1).



Таблиця 1. Комунікаційна система значень архітектурно-просторових форм Держпрому

Система функцій ансамблю Держпрому (під функцією розуміється будь-яке комунікативне значення об'єкта)	Денотативні (функціональні) значення	Конотативні (символічні, ідеологічні) значення
Утилітарна функція	Простору для діяльності з керування промисловістю України	Великий, «громадський» масштаб, імпазантність. Відсилання до традиції - вежі, портали. Розташування в домінуючому місці ландшафту (теж данина традиції).
Ідеологічна функція	«Фабрика, що стала палацом». Розкриття ідеї індустріалізації як прогресивного явища	Відсилання до промислових об'єктів за рахунок граничного лаконізму форм, акцентування вертикальних і горизонтальних комунікацій.
Соціальна функція	Просторовий центр нового Харкова, соціально-значимий об'єкт керування, місце свят, демонстрацій.	Великий масштаб, ритмічність мас, великий нерозчленований простір площі, лаконічний, такий що легко запам'ятовується силует будівлі, вертикалізм повторюваних об'ємів.
Символічна функція	Символ нової епохи. Символ провідної ролі індустрії.	Вертикалізм об'ємів, великий масштаб, відсилання до промислових об'єктів.
Стилістична функція	Конструктивізм	Геометричність форм, специфіка пропорцій і членувань мас.
Композиційна функція	Домінування в просторовій структурі міста. З'єднання просторів площі й міста (на рівні міста). Розмежування просторів площі й міста (на рівні площі). Світлотіньове виявлення пластики.	Великий масштаб, ритмічність мас. Домінування в основних міських панорамах і в ансамблі площі, стик зовнішніх і внутрішніх сприйняття на ансамблі Держпрому Екранування простору площі Великі освітлені поверхні, відкриті на площу; більш складний світлотіньовий малюнок тильного фасаду; чорні тіні порталів, що замінюються при русі по них вертикальними розкриттями неба.
Семантична функція	Лаконізм форм, що приводять до архетипічних (пізнаваних) схем. Включення в символіку ландшафту.	<i>Космологічні значення:</i> Земля, що стала небом (піднята до небес). Космічна впорядкованість, єднання Неба й Землі, солярність як перемога над мороком. Вічність нового світу. Точка, звідки розвертається новий світ. <i>Есхатологічне значення:</i> Вічність як позачасове не-життя.

Багатоаспектність кодових елементів, наприклад, великого масштабу, неспішної ритміки, лаконізму форм, вертикалізму елементів й ін. робить їх універсальними, що виражають різні функції - від утилітарної до семантичної. Універсальність форм, лаконізм й певний елементаризм, веде до їхньої символізації, що відкриває шлях до міфу.

За У.Еко, персонаж міфу завжди втілює в собі якийсь закон, якусь універсальну потребу, тому він повинен бути передбачуваний, відомий наперед (на відміну від непередбачуваності дій повсякденного персонажа)¹. У силу цього він стає знаком якоїсь іншої реальності, ідеального інобуття. Знак, у такому контексті, стає символом. Держпром у цьому змісті виступає як персонаж міфу, для якого впізнавання служить найважливішою характеристикою.

СИСТЕМА ЗНАКІВ В АНСАМБЛІ ДЕРЖПРОМУ

В архітектурно-просторовій структурі Держпрому можна виділити ряд елементарних складових, що зводять до елементарних архетипних форм, які, як відзначає Ю.М.Лотман, мають значно більшу культурно-значеннєву ємність, ніж складні елементи². До них ставляться, насамперед, загальна форма будинку у вигляді частини окружності й кругла площа перед ним. **Коло** - це й хоровод, і сцена, і арена, і підкупольний простір церкви; як більш універсальна категорія - це небесне коло, спроектоване на землю - найдавніший космогонічний символ.

Характерний малюнок площі: кілька концентричних кіл (коло зеленого партеру, кільце тротуару, кільце проїзної частини) і партер, хрест алеї у первісному варіанті площі. Коло й хрест можна характеризувати як солярні знаки. Такі малюнки були добре знайомі людям початку XX століття з малюнків на писанках, сільському посуді й ін.

Можна розглядати ці форми як суцільно раціональні формально-геометричні схеми, однак треба зважати на важливий факт: найпростіші архетипні схеми кола й хреста як знаки простору, верху, неба, гармонії й порядку виявилися намальованими на площі, що випускає вулиці-промені. Можна уявити собі відчуття людини, що стоїть у просторовому центрі площі перед громадою Держпрому. Навряд чи ці почуття були повністю раціонально-захоплені. Ірраціональність

просторової ситуації генерувала ірраціональні емоції, не порівнянні з тими, що охоплюють людину, яка дивиться на Держпром з того ж місця, але вже сучасної площі Незалежності, зі скверу захищеного високими деревами й чагарниками.

Опозицією такому сприйняттю служить сприйняття ансамблю з кільцевого тротуару або проїзної частини площі. Тут місце демонстрацій, мас людей, що поспішають у справах. Вони бачать громаду Держпрому, перебуваючи під захистом оточуючих людей, почувачи «лікоть товариша». Колективне сприйняття відмінне від сприйняття індивіда й тут можна цілком закономірно говорити про позитивні емоції й захват, викликані спогляданням «символу епохи».

Із символікою кола пов'язана й ідея нерухомого, вічного «небесного» часу. Небесним є укрупнений **ритм** ансамблю площі, особливо у її первісному вигляді, коли круглий партер у її центрі не був засаджений деревами. Уповільнений просторовий ритм площі «сповільнював» час, переводячи його із суєтного профанного часу міста в сакральний нерозчленований час **площі-середини**.

Амбівалентність символу дозволяє площі-середині стати своїм же антиподом **перешкодою-порогом**. Опозиція «центр-межа» являє одну з характерних архетипних моделей. Як приклад можна привести античний образ Зевса - центра миру й Зевса - охоронця границь. (Розвитку цього просторового парадокса служать образи Гестії - охоронниці середини - космічного вогнища Зевса й Гермеса, що забезпечує проникність границь). Весь комплекс, а спочатку - тільки Держпром, з'явився для людини відчутною перешкодою перед виходом у світ. Ідея переходу через щось граничне підкреслена величезними **портами** Держпрому.

Порти Держпрому найчастіше видні зануреними у щільну тінь. Вони виглядають чорними плямами на світлій стіні будівлі. Видимі в ракурсі при русі кільцем уздовж будинків площі, вони сприймаються глибокими отворами в моноліті Держпрому. Портал традиційно є знаком входу; часто врочистого входу або в'їзду. Масштаб порталів Держпрому співвідносить їх із древніми тріумфальними воротами римлян, які наділялися магичною силою очищення. Воїн, що пройшов під горизонтально положеним списом або брусом, входив до Риму очищеним від військової агресії добропорядним городянином.

Співвіднесені з небесним колом площі, порти як знак входу, можуть бути трактовані як міфологічні ворота в небесному колі - обрії, через які проходить сонце (звертає на себе увагу орієнтація Держпрому - схід-захід).

¹Еко У. Роль читателя. Исследования по семиотике текста. - СПб.: «Симпозиум», 2005. - С. 181.

²Лотман Ю.М. Семиосфера. - С.-Петербург: «Искусство-СПБ», 2004. - С.242.

У цьому місці архітектор вільно або мимоволі реалізує тему міфологічної печери. Тієї печери у підніжжі світової гори, що веде вниз, у пійтму пекла, до предків або древніх богів. Але й тієї печери, з якою пов'язані уявлення Ферекида й Порфирия як про «ворота» або «надра» на шляху в чуттєвий світ; про який писав Прокл у коментарях до «Тімея» Платона: «древні називають космос печерою». Останні судження відштовхуються від амбівалентності міфу, що дозволяє бачити в печері як шлях униз, так і шлях - до вершини Гори й до Неба. Ця міфологема має місце й у Геракліта: «Кругообертання космосу ті самі - уверх-униз, з вічності у вічність».

Невипадково портали Держпрому з перекинутими над ними переходами, що з'єднують корпуси, асоціюються і з міфологічною печерою, і з тріумфальними римськими арками, очисна функція яких реалізує ту ж древню семантику переходу. Поставлені на границі населеної «небожителами» сакральної площі-неба, і профанного світу житлового району, портали Держпрому явно реалізують цю свою функцію. Вона варіюється у наступному образі. У перспективі порталу, при погляді із площі, читається хід спорудження кудись униз. Це враження створюється зменшенням висоти висячих переходів без будь-яких масштабних змін у самій архітектурі будинку. Членування будинку практично не реагують на висотні зміни, а віконні отвори просто йдуть під землю, переходячи в цокольний поверх. Так само йде «під землю» Сонце, завершуючи свій шлях на із через площу-небо.

У цьому сенсі характерні біблійні описи небесного Єрусалима. У них постійно присутні ворота, орієнтовані по сторонах світу. Говорячи про втілення цієї системи в місті, літературознавець О.М.Фрейденберг підкреслює значимість воріт у «сонячній орієнтації». Вона співвідносить рух ритуальних процесів через ворота з ходом сонця по небосхилу [36]. У міфопоетичних уявленнях ворота можуть виглядати довгим коридором, по якому сонце входить на небо, «обгороджене» обрієм. Про наскальні зображення кола-неба із входом-коридором пише А.Голан. Грецькі міфи трактують Зевса не тільки центром й єдністю всесвітом, але й божеством границь. Ту ж традицію зберіг слов'янський фольклор:

«У нашого брата обгороджено,...

Серед подвір'я зелений явір».

«Зелений явір», що стоїть в обгородженій садибі, відтворює все той же традиційний космогонічний мотив - трирівневий світ-темплум з виділенням обгородженої серединної частини.

Держпром у ролі стіни на границі «неба»

цілком реалізує цю архетипну функцію. Він є одночасно й «Зевсом» - космосом, світовою горою, і стіною - огорожею цього космосу.

Пізнаванням знаком служить і **розташування потужної будівлі на краю пагорба**, що піднімається над долиною ріки. У цьому місці пагорб досить піднятий і комплекс площі й зараз домінує над містом. Споруда на горі, як правило, асоціюється з сакральною або стратегічною функцією (кремль, акрополь, замок, собор) і сприймається як знак захисту або агресії, знак влади - земної або небесної. Невипадково в міфах місцем проживання богів вважалась вершина гори або схожий на неї об'єкт - Олімп у греків, Меру в індусів, Валгалла в скандинавів. Світова Гора - міфологічний образ середини й опори світу й, у той же час - це образ світу в цілому - міфопоетичного космосу, структурованого по вертикалі на хтонічний Низ, небесний Верх і серединний світ людей. У горизонтальній проекції в цю структуру входить Світова ріка, що кільцем охоплює підніжжя Гори. Зі світовою Горою співвідноситься образ іншої світової вертикалі - світового дерева, що розвиває ту ж тему.

Сакральність вертикалі виражали **баштоподібні форми** сакральних споруд, починаючи від менгірів. Цей образ перейшов до баштових форм дзвіниць, шпилів, ратушних веж, фортечних башт й ін. Вежа на горі - символ сили й сакральності. Це дорога до благ неба. Ту ж тему продовжують і «вежі» Держпрому. Саме вежами вони сприймалися й у момент будівництва. На цих «вежах», як писалося, гадали розмістити тенісні корти й використати чисте повітря в лікувальних цілях.

Зубчастий силует Держпрому й двох фланкуючих будинків на горі над містом формує метафору гігантської **корони** - ще одного символу неба, - яка вінчає землю, тобто знову думка відсилає до сакрального небесного світу - верху світової Гори. Продовженням цієї думки буде уявлення про певний ідеальний світ, створений у реальному середовищі реального міста. Цей домінуючий світ повинен будити думку про справедливість керування, що виходить із нього, про світ «там», що охороняє й забезпечує світ «тут», про небесну впорядкованість, що прийшла на зміну земному хаосу.

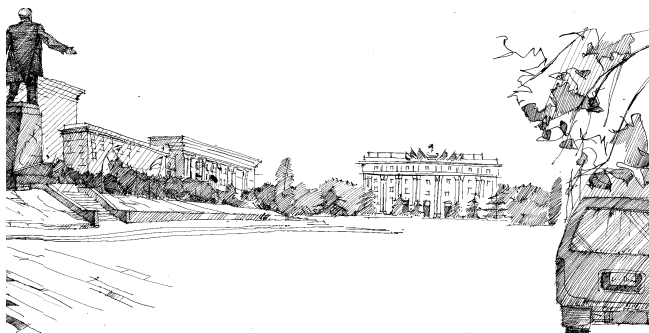
Комплекс інтерпретує й **вертикальну світову вісь, і тему сполучання нерозчленованого Хаосу й диференційованого Космосу**; світу, що має бути перетвореним й площі - моделі сакрального світу, чиї функції реалізуються у **святих-ходах**. І коло площі співвідносився з колом неба, по якому «прямує» сонце. Та й саме функціональне призначення комплексу - керуючого центра, несе в собі метафору Неба, що управляє світом людей.

Знаковим є і **крупний масштаб**. У цьому сенсі характерним є монументальний розмах комплексу. Як правило, міфопоетична культура розглядає мале як тимчасове, цінне настільки, наскільки воно відбиває велике й вічне. На специфічний «монументалізм світосприймання» слов'янської культури вказує Д.С. Лихачов: «Саме цим і пояснюється увага до всього величезного, естетичне замилювання просторами, відстанями, розмірами, тривалістю в часі, постійне звертання до минулого й прагнення ввічнити те, що цінне з погляду цієї свідомості в сьогоденні» [17, с.XV].

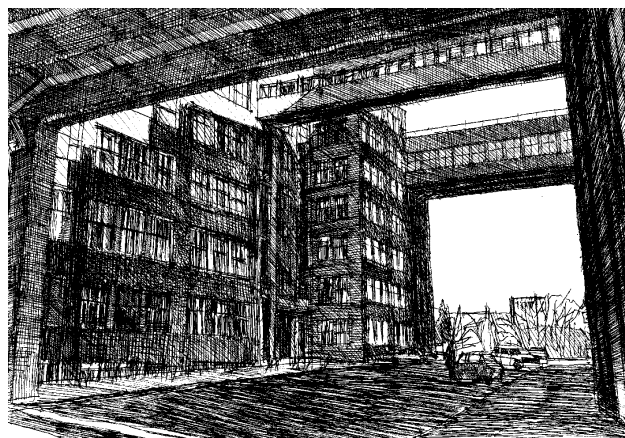
У зв'язку із цією космогонічною функцією привертає увагу відсутність «людського» масштабу в комплексі площі. Усі членування й ритми гіперболізовано перебільшені. Навіть місця стику площі й житлового району

відзначені тільки зниженням рівня переходу над порталом, що практично не міняє небесний образ споруди. Медіативні простори комплексу позбавлені властивостей лімінарного простору, за В.Л. Антоновим, простору для зосереджених роздумів, де відчувається «подих ідеалу»; простору, масштабного людині [3].

Ця відсутність особистісного, можливо найбільш характерна властивість епохи, відомої своєю «залізною» ходою мас. Її «вічними» аналогами, у цьому сенсі, мабуть, варто вважати зіккурати й піраміди - найдавніші моделі світової гори. Але цікаво й інше - створення яскравого космогонічного міфу в епоху, спрямовану, здавалося б зовсім на інше; грандіозного міфу, далеко не одиничного, підтвердженого творчістю цілої плеяди поетів і художників того часу.



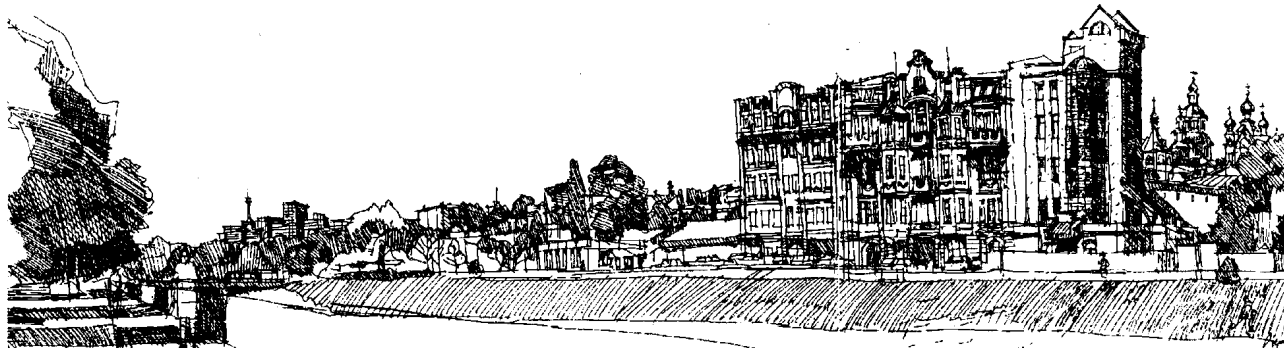
Сучасний масштаб площі Незалежності.
Орієнтація площі на будівлю бувш. обкому КПРС
(рис. студ. У.Костенко)



Масштаб переходного простору Держпрому.
Орієнтація на площу (рис. студ. Р.Кравченка)



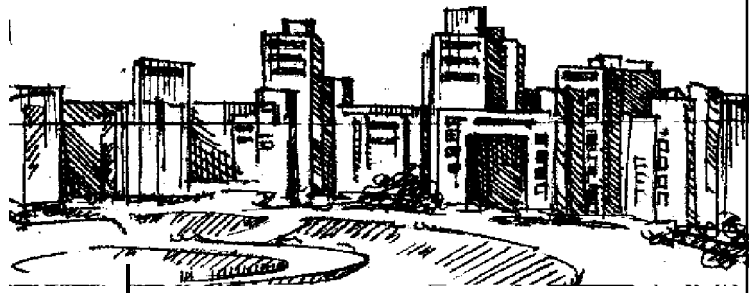
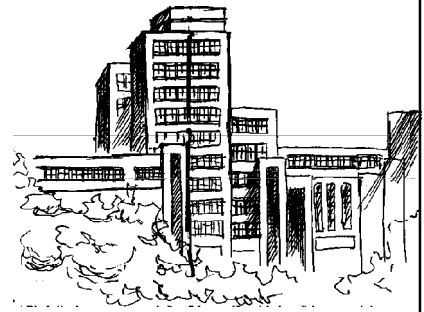
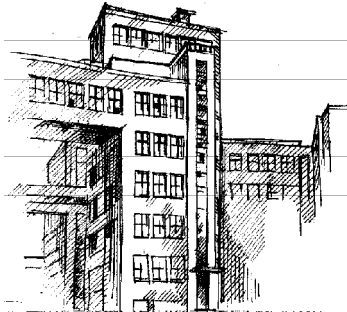
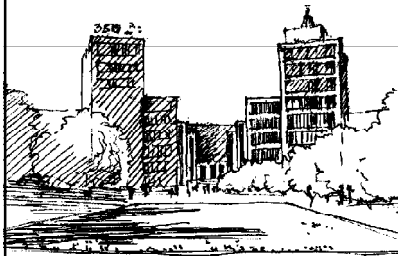
Держпром і ансамбль площі Незалежності (Дзержинського) в панорамі міста. Вигляд з Лисої гори
(рис. студ. Т.Сухіної)



Завершення ансамблем площі Незалежності річища Лопані. Вигляд з набережної (рис. студ. Р.Кравченка)

ЗОБРАЖУЮЧЕ (ОЗНАЧАЮЧЕ) - ЗНАК

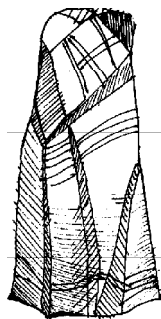
Реальні зображення
Баштові структури Держпрому



Впізнані (асоціативні) образи:

Культурні стереотипи - можливий перехід від іконичного (зображуваного) до вербального мовлення (рос. речи)

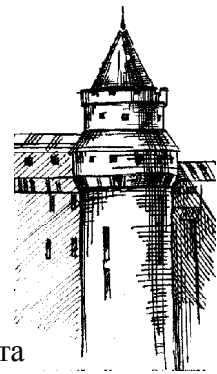
Вертикальна структура



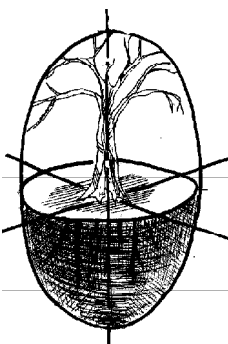
Менгір



Башта

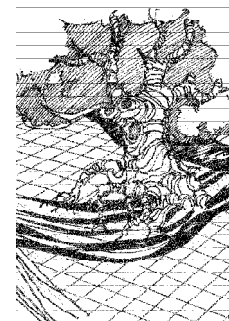


Міфопоетична модель - перехід знака в символ



**СВІТОВА ВЕРТИКАЛЬ:
СВІТОВЕ ДЕРЕВО.
СВІТОВА ВІСЬ**

ЗОБРАЖУВАНЕ (ОЗНАЧУВАНЕ)

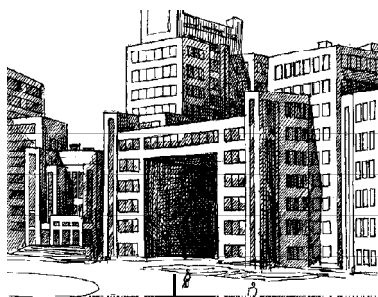
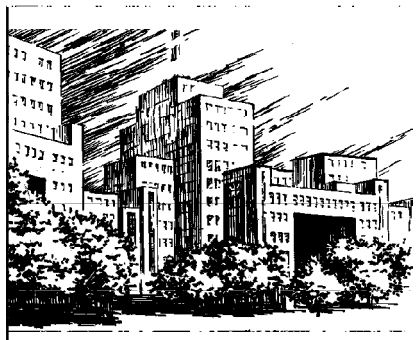
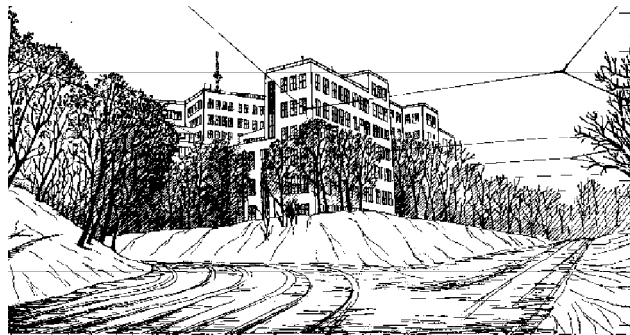
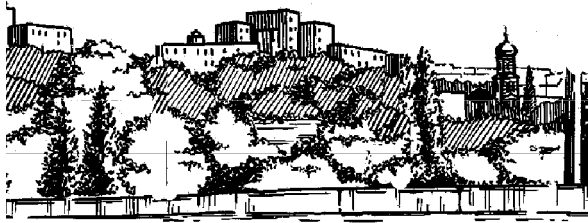


Приклад семантичного переходу від сприйняття реального середовища до створення міфопоетичної моделі (другої смислової парадигми). «Читання» ансамблю, за його вертикальною структурою

ЗОБРАЖУЮЧЕ (ОЗНАЧАЮЧЕ) - ЗНАК

Реальні зображення:

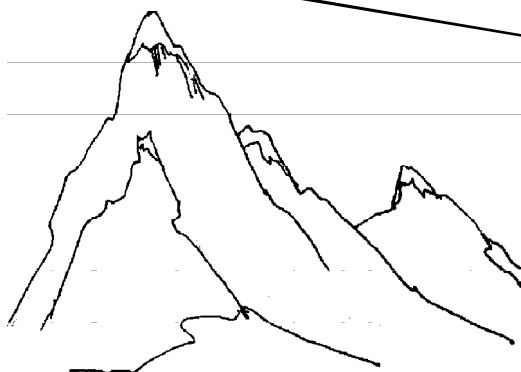
Загальна форма будівлі Держпрому, яка сприймається з різних дистанцій



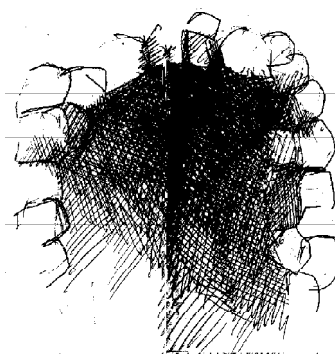
Впізнані (асоціативні) образи:

Культурні стереотипи - можливий перехід від іконичного (зображуваного) до вербального мовлення (рос. речи)

Геоморфна структура



Гора

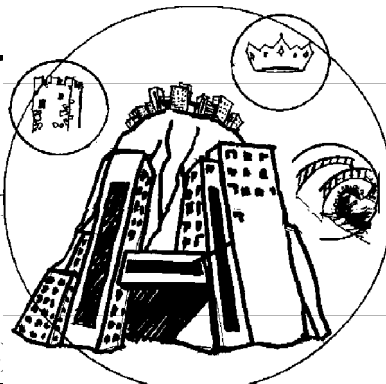


Печера (в горі)

Міфопоетична модель - перехід знака в символ

**СВІТОВА ГОРА
ПЕЧЕРА В СВІТОВІЙ ГОРІ
(ПЕРЕХІД МІЖ СВІТАМИ
ПЕРЕХІД ЧЕРЕЗ СМЕРТЬ ДО ЖИТТЯ)**

ЗОБРАЖУВАНЕ (ОЗНАЧУВАНЕ)

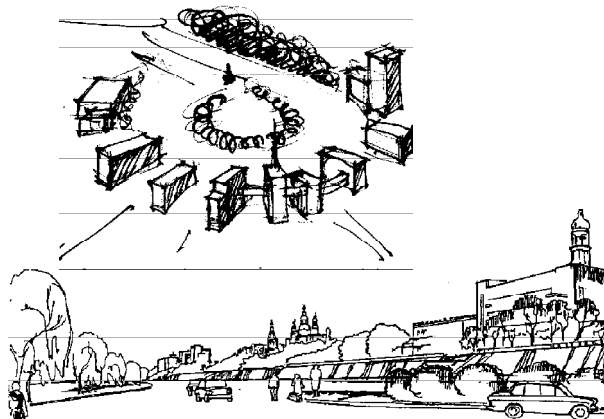
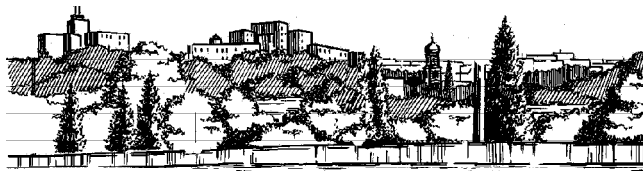
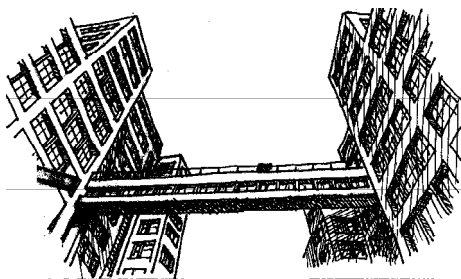


Приклад семантичного переходу від сприйняття реального середовища до створення міфопоетичної моделі (другої смислової парадигми). «Читання» ансамблю за його геоморфною (силуєтною) структурою

ЗОБРАЖУЮЧЕ (ОЗНАЧАЮЧЕ) - ЗНАК

Реальні зображення:

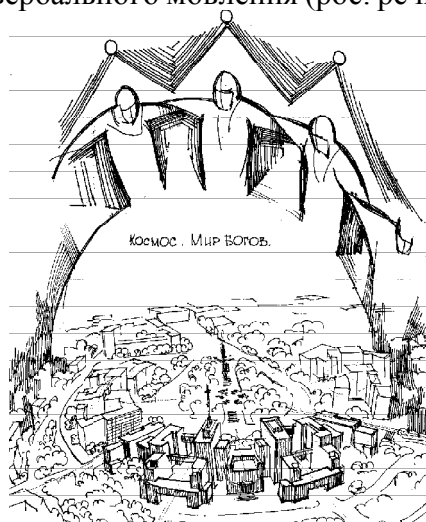
Вертикальна структура Держпрому, яка читається на тлі неба як завершення вершини плато



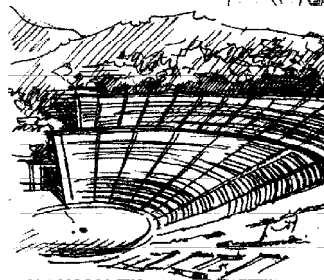
Впізнані (асоціативні) образи:

Культурні стереотипи - можливий перехід від іконичного (зображуваного) до вербального мовлення (рос. речи)

Центрична (статична) структура



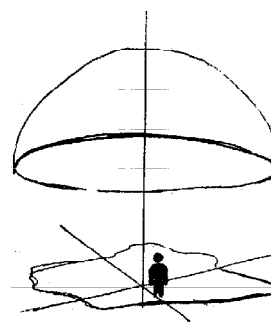
Кільце поєднаних вертикалей, амфітеатр-арена, коло, хоровод



Міфопоетична модель - перехід знака в символ

НЕБО: НЕБОСХИЛ, НЕБЕСНЕ КОЛО, СОЛЯРНА СИМВОЛІКА

ЗОБРАЖУВАНЕ (ОЗНАЧУВАНЕ)

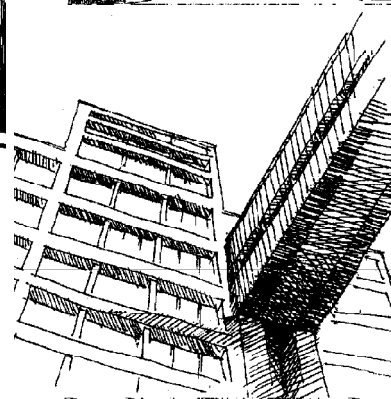
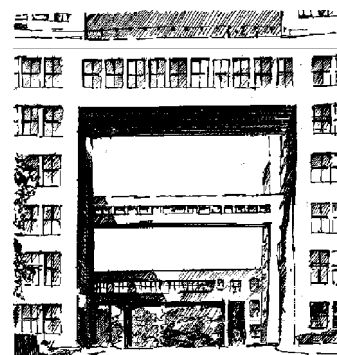
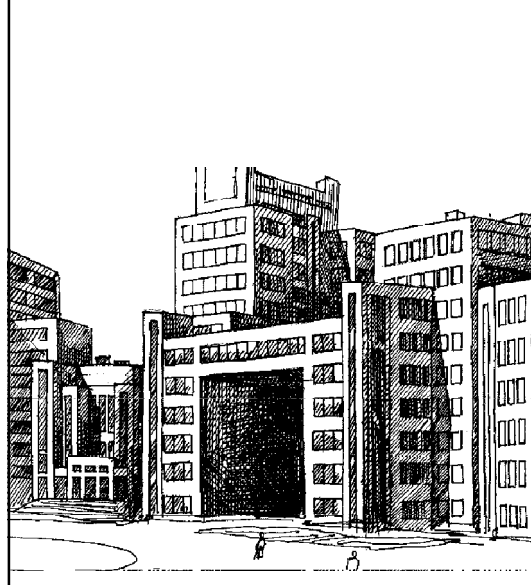


Приклад семантичного переходу від сприйняття реального середовища до створення міфопоетичної моделі (другої смислової парадигми). «Читання» ансамблю за його статичною структурою

ЗОБРАЖУЮЧЕ (ОЗНАЧАЮЧЕ) - ЗНАК

Реальніе изображения:

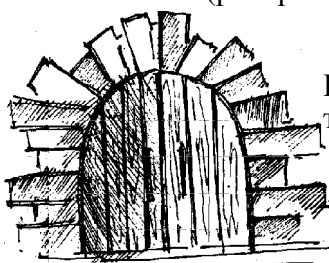
симметричные проезды между корпусами с переброшенными через них тройными «висящими» переходами.



Впізнані (асоціативні) образи:

Культурні стереотипи - можливий перехід від іконичного (зображуваного) до вербального мовлення (рос. речи)

Лінійна (динамічна) структура



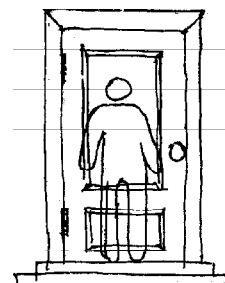
Ворота, портал, пропілеї, триумфальні арки



Потрійні ворота, сонячні ворота, райські ворота, ворота пекла и т.д. (міфол.)

Міфопоетична модель - перехід знака в символ

**ПРОСТІР ПЕРЕХОДУ.
МІСЦЕ НАПРУЖЕНОГО ЗІТКНЕННЯ
СВІТУ І НЕСВІТУ**



ЗОБРАЖУВАНЕ (ОЗНАЧУВАНЕ)

Приклад семантичного переходу від сприйняття реального середовища до створення міфопоетичної моделі (другої смислової парадигми). «Читання» ансамблю. за його динамічною структурою

Табл. 2. Система символів ансамблю Держпрому

Архітектурно-просторова форма	Упізнаний образ (образ, який упізнаний як подібний до вже добре знайомого)	Символічне значення (міфопоетичне значення закріплене в традиції)
Малюнок круглої площі з розбіжними вулицями	Сонце і промені	Сонце як сакральний образ. Ідеальний світ
Коло площі	Хоровод, арена, сцена	Небо
Нерозчленований (недиференційований) простір площі	«Безграничний» простір степу, пустелі, моря, неба, протиставлений обмеженому простору людського житла	Світ вічності, небесний світ, світ небожителів. Позалюдський світ, вічне життя, смерть
Вулиці, які йдуть від кола площі	Промені (традиційна схема трьох променів, винайдена у період баро- ко у Римі. Широко використову- валась у містобудуванні бароко і класицизму)	Промені як носій небесного світла
Башти	Замок, фортеця. Баштоподібні форми йдуть від замкової, форти- фікаційної архітектури Дитинця, фортеці, укріпленого міста	Влада, небо Оборона, сила, впевненість
Вертикалі веж, підняті на вершину пагорба	Знак сакральної форми (храму, святилища, менгіра), відмінної від щоденності горизонталей у долинах.	Небо
Зубчастий силует і випукла (по колу) форма будівлі	Корона	Небо
Переходи	Міст	Сакральна форма. Зв'язок світів
Корпус Держпрому при поздовжнім сприйнятті (погляд під час руху по колу)	Стіна	Захист, границя, горизонт
Світло - освітлений простір площі-партера	Вільний простір	Благо, життя
Темрява проїздів	Перешкода	«Вузкість-жах», смерть, розвтілення
Світло в кінці проїзду	Вихід	Народження
Безліч однакових вікон	Структура рівнозначних просторів	«Очі» будинку, небесне вікно. Античний образ багатоокого неба
Лінійність форм виявлення горизонтальних і вертикальних комунікацій, простота, великомасштабність зовнішніх форм, що відбивають великі внутрішні простори	«Фабрика»	Космічність, хтонічна орієнтація
Вертикальні акценти, великий обсяг, імпазантність, значущість форм за рахунок масштабу, ритму, симетрії.	«Палац»	Космічність, небесна орієнтація
Троїчність форми (три квартали, три переходи над проїздом)	Тріада як культурна традиція, композиційно-декоративний прийом, біблійна трійця, потрійність у казках	Сакральність

Приведена таблиця дає далеко не всі можливі варіанти впізнавання. Це лише шлях до більш ретельного аналізу даного архітектурного об'єкту. При чому, читати таблицю можна як зліва направо, так і навпаки. Це впливає з тези Ю.М.Лотмана стосовно феномену архітектурного простору як моделі світу: «Архитектурное пространство живет двойной семиотической жизнью. С одной стороны, оно **моделирует универсум**: структура мира построенного и обжитого переносится на весь мир в целом. С другой, оно **моделируется универсумом**: мир, создаваемый человеком, воспроизводит его представление о глобальной структуре мира. **С этим связан глубокий символизм всего, что, так или иначе, относится к создаваемому человеком пространству его жилища**»¹.

З цим пов'язане положення про художній текст в цілому. Воно полягає в тому, що властивістю художнього тексту є можливість **генерувати інформацію** (а не бути просто засобом комунікації). Тобто художній текст не є суто передавачем інформації, на відміну від інших текстів (наприклад, текст об'яви, документу, будь-якої розмови, креслення тощо). Художній текст спроможний створювати нову інформацію. Цим можна пояснити неможливість розшифрувати художній твір до кінця.

Для розуміння знакових якостей архітектурного простору ансамблю Держпрому важливе і положення Ю.М.Лотмана стосовно **контекстуальності текстових систем**:

«Текст, изъятый из контекста, представляет собой музейный экспонат – хранилище константной информации. Он всегда равен самому себе и не способен генерировать новые информационные потоки. Текст в контексте – работающий механизм, постоянно воссоздающий себя в меняющемся облике и генерирующий новую информацию»². «во-первых, ... сложный текст (текст культуры) имеет способность воссоздавать вокруг себя контекстную ауру и, одновременно, вступать в отношения с культурным контекстом аудитории. Во-вторых, любой сложный текст может быть рассмотрен как система субтекстов, для которых он выступает в качестве контекста, некоторое пространство, внутри которого совершается процесс семиотического смыслообразования»³.

Вилученість із контексту (мінус-контекст)

¹Лотман Ю.М. Семиосфера. – С.-Петербург: «Искусство-СПБ», 2004. – С 676.

²Там же, С. 676-677.

³Там же, С. 676-677.

⁴Там же, С. 680.

демонструє орієнтацію на майбутнє⁴. Звідси - задуми, що перевищують можливості епохи. (напр. двоповерхові вулиці в проектах Леонардо да Вінчі, футуристичні проекти А.Сант-Еліа, ряд проектів конструктивістів поч. ХХ ст.).

Держпром свідомо вирваний з контексту купецького Харкова й тим орієнтований на майбутнє, з яким пов'язувалася його історія. Але він не став утопією, в наслідок орієнтованості на Харків промисловий, за яким було майбутнє. Однак, незабаром західна промислова зона Харкова, створена ще в ХІХ ст., втратила своє домінуюче значення (при цьому збереглося значення залізничного в'їзду до Харківського, відповідно, західної панорами міста). Новий промисловий вузол був створений у 30-х рр. ХХ ст. у зв'язку з будівництвом ХТЗ і житлового району при ньому (архіт. П.Алешин) на східній окраїні міста. Відповідно, змінився семантичний контекст середовища, у якому працював архітектурний текст Держпрому.

Сучасний ансамбль площі Дзержинського (Незалежності) знову орієнтований на «верхнє місто» - ансамбль Сумської вулиці з її ідеологічною домінантою - будинком бувш. обкому. Держпром завершує цей ансамбль, візуально «провалюючись» у його перспективі при погляді із Сумський вул. Однак, при русі площею в його сторону, відбувається й зустрічний рух будівлі. Держпром «встає» назустріч, подібно сонцю, і максимально розкривається із круглої частини площі.

Таким чином можна зауважити, що ігровий аспект розгадування, впізнавання певних знаків, які являє архітектурно-просторовий текст, є важливою складовою в формуванні художнього образу архітектурного твору і складовий елемент аналізу, який дозволяє докладніше розшифрувати глибокий сенс твору архітектури. При цьому смисл твору може розшифровуватись через його інтерпретацію на все більш глибоких семантичних рівнях, які формують його художня система, генеруючи все нову інформацію. Новою інформацією у цьому сенсі виступає все нове прочитання кожен раз нового або видозміненого сенсу твору.

КОНТРОЛЬНІ ЗАПИТАННЯ

Що є начленевою структурою образу?

З чого складається структура мови ансамблю Держпрому?

Що становить систему знаків ансамблю Держпрому?

Що таке упізнаний образ?

Яким чином упізнаний образ переходить у символ?

Сформулюйте головну ідею ансамблю Держпрому.

ГРА ЗЕМНОГО І НЕБЕСНОГО В ОБРАЗІ ЦАРСЬКОСІЛЬСЬКОГО АНСАМБЛЮ

*“Упорядкування” прибалтійської півночі
Ансамбль епохи бароко
Ансамбль епохи класицизму*

Шедеври архітектури, як і шедеври будь-якого іншого мистецтва, являють собою феномен, який вічно намагаються розгадати і фахівці, і просто цінителі, і який вічно вислизає від остаточного розгадування.

Одним з таких шедеврів є Царськосільський ансамбль під Санкт-Петербургом. Чому він так дивно впливає на глядача? Як удалося різним архітекторам у різні епохи, що реалізували у своїй творчості різні соціальні метафори і філософські погляди, створити рідкісний по гармонійності комплекс?

Шиллер стверджував, що автор, створюючи твір мистецтва, створює тим самим певну “реальність вищого порядку”, певне універсальне загальне, вихідне з зображеної частки. А.Ф. Лосєв, коментуючи Аристотеля, так само відзначає той факт, що “когда частное обнаруживает себя как выражение общего, оно уже благодаря этому становится прекрасным” Яке ж “загальне” може критися в конкретиці архітектури Царськосільського ансамблю?

Ансамбль почав створюватися, коли прибалтійська північ представляла для жителів центральної обжитої Росії ще практично недоторканий природний “Хаос”, пустельний “приют убогого чухонца”. Оволодіння новою землею вимагало її підпорядкування не тільки на рівні політичному чи економічному, але і на рівні духовного переживання. Було потрібно те, що в міфопоетичній традиції закріплене як ритуал космізації певного осередку, виділеного з навколишнього хаосу. Іншими словами, було потрібно перетворити хаотичне - хтонічне на небесне - упорядковане. При цьому певним чином відбувалося “закляття” неупорядкованої природної першооснови. На її хаотичну недиференційованість шляхом ритуалу накладалася чітка геометрія небесного порядку і волі. Так Зевс приборкав хтонічну Гею, накинувши на неї покривало з малюнком земної поверхні.

У цьому протистоянні Неба і Землі-Хтона як логічного і стихійного, керуючого і того, що намагається з під цього керування вирватися, криється головний конфлікт міфів будь-якого народу. У цьому протистоянні хтонізма хаосу й упорядкованості неба криється основна антитеза епохи, що виразилася в архітектурі бароко.

Наступна епоха розцінила хтонічне – природне (“дике”), що збереглося серед

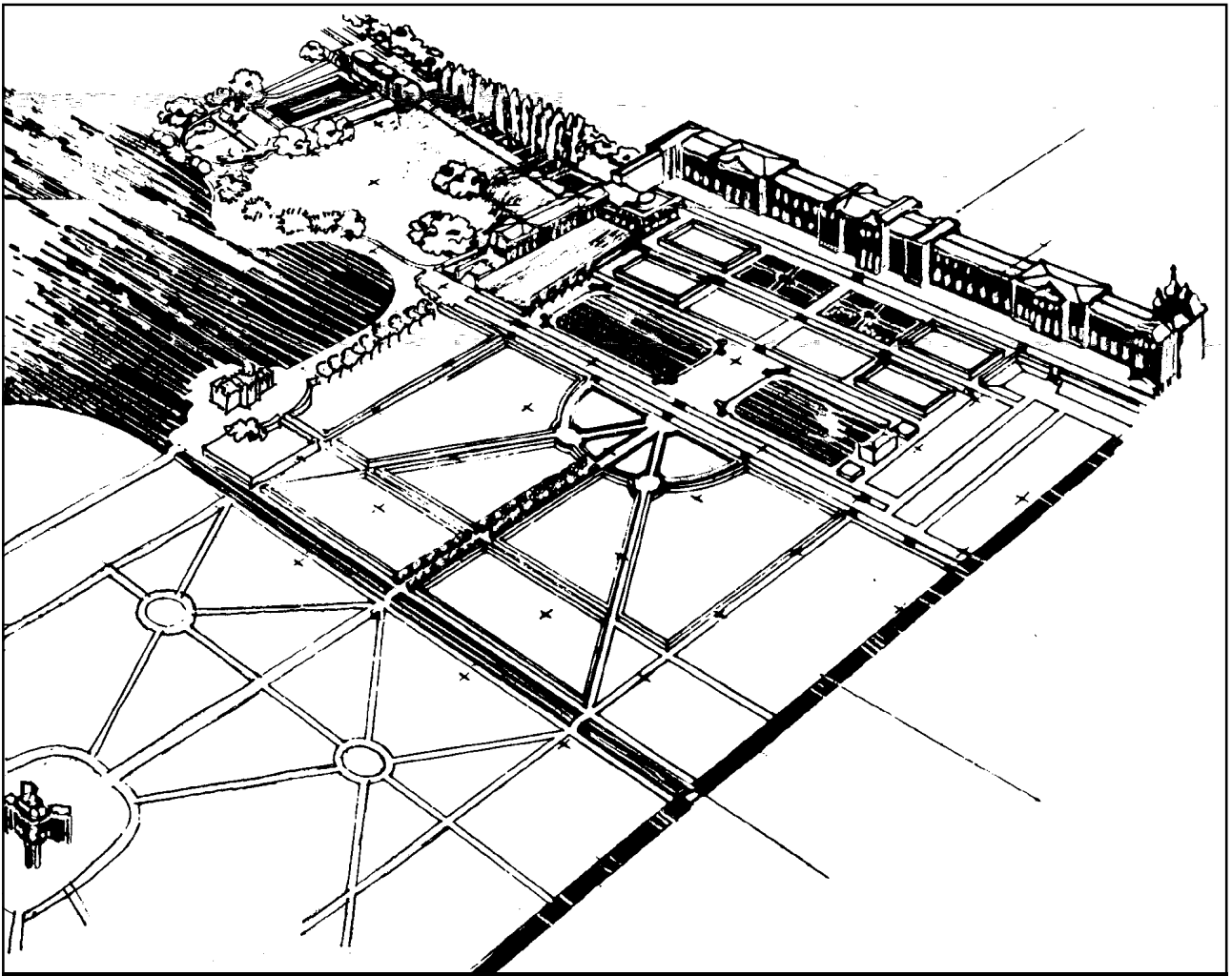
гармонізованого і раціоналізованого світу як романтичну рідкість. Вчення Руссо стало філософією повернення людини до загубленої природної цілісності. Отже, новий архітектурний напрямок знову базувався на антитезі. Цією антитезою було знову протиставлення небесного і земного, але тепер земне, трактоване як інтимний людський світ, стало ідеалом гармонії, усупереч безжалісному і всепідпорядковуючому небу. Але, так чи інакше, в обох випадках головним залишалася антитеза неба і землі в їх споконвічному агональному конфлікті, який виявляється то як відносини коханих, то як ворожнеча непримиренних суперників. Їхній конфлікт завжди завершується перемогою світла, але соціальні трактування цієї перемоги завжди різні.

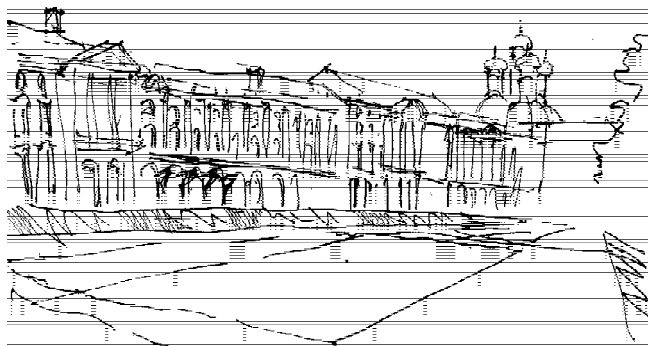
Тут у наявності ігрова агональність архітектурної композиції.

Уявляється можливим у рамках наукового аналізу інтерпретувати Царськосільський ансамбль в універсальних образах “небесного” і “земного”, у їхній традиційній боротьбі, що завершується перемогою світлих сил над силами п'їтьми. Подібні стосунки традиційні і мало змінюються в наслідок усталеності архетипів. Тому різні творці, що сповідують різні творчі концепції і філософію, що працюють у різній стилістиці, так або інакше, інтерпретують ці універсальні стосунки. Інтерпретували їх і творці цього ансамблю.

Перші етапи формування ансамблю - це упорядкування, утихомирення “пустынных вод” і “мшистых берегов”. Це накладення геометрично ясної сітки на ще “сиру”, що не встигла обсохнути”, за словами М.П. Анциферова, землю. Тільки на такий структурований і диференційований, і, тим самим, сакралізований, “онебеснений” землі могли жити люди, що її колонізували.

Головна частина ансамблю створена в епоху бароко. Її філософія - це погляд на світ у його нескінченній космогонічній величі. “...Пам'ятай про нескінченність”, писав Джордано Бруно. Нескінченність бароко – це нескінченний біг його архітектурних форм, відзначений Брінкманом. Гігантські партери Царськосільського парку, наче морські хвилі, розмірено піднімаються до стіни палацу. Палац, з його динамічним горизонтальним ритмом, служить своєрідним гребенем гігантської хвилі. Грандіозний простір у своєму нескінченному бігу наштовхується на стіну палацу і застигає вигадливими арабесками його могутньої пластики. Палац-стіна, палац-обрій, за який





Барочна частина ансамблю.

заходить вечірнє сонце, фіксує границю світу і “несвіту”. Згідно з міфопоетичною традицією, світ відокремлено від “несіту” огорожею. “Усередині огорожі” поміщений внутрішній світ небесної гармонії; “світ поза огорожею” - Утгард, хаотичний світ-ліс з дикими звірами і чудовиськами.

Саме так був організований ландшафт, розділений палацом: з однієї сторони грандіозний регулярний сад, з іншого боку – ліс – простір для полювання на диких звірів. Центром саду став павільйон Ермітаж, лісу - Монбіжу.

Сам палац несе той же космогонічний код. Його класичний тричастинний фасад – це закріплене в тектонічній традиції зображення тієї ж космогонії. Важкий цоколь з атлантами – образ “Низу” – ремінісценція хтонічного Атланта, якому, за словами Гомера, “відомі всі глибини моря” і який тримає на своїх руках світ. Величний ордер палацу, що співвідноситься з основними внутрішніми просторами, - це ті величні стовпи, що, за Гомером, “розділяють небо і землю”. Частина, що вінчає палац, із фронтонами, схилами дахів і пишним декором – це, звичайно ж, небо, яке надійно спирається на могутні колони фасаду.

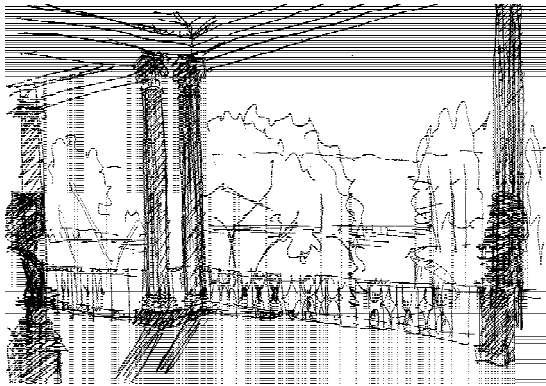
Небесна велич акцентована ритмічно. Партери регулярного парку створюють величезний порожній простір, ритм якого гранично

уповільнений. Можна тільки уявляти, яким сильним було це враження в 18 столітті. Уповільнений ритм - це “зупинений” час. А зупинений час є метафорою вічності, вічної небесної грандіозності світу. У цій грандіозності немає місця смертному, як немає його й у масштабі барочного парку. Це – світ небожителів. Виникає космічна метафора епохи бароко - метафора безмежної величі світу. У просторово-світловому плані ця метафора може трактуватися міфологічно – божественний, світлий світ-небо протипоставлений хтонічній зовнішній пітьмі.

Невипадково при всіх особливостях бароко, його видозмінням у північних, більш приземлених, варіантах, незмінним лишився “захід, що дозволяв прилучати “дику” природу до загального архітектурного порядку завдяки членуванню лісових масивів зірками, проміннями, квадратами доріг...” [22, с.311].

Гігантський барочний простір, народжуючи космічні метафори, створює образ неба як філософсько-міфологічного абсолюту. Цей граничний абсолютизм виражений у безсумнівній регулярності партерів, терас, боскетів і алей, відкритості майже нескінченних перспектив, залитих світлом. Усе це - метафора торжества самодостатнього, розумного, вказуючого начала.

Того начала, що несе в собі Небо.

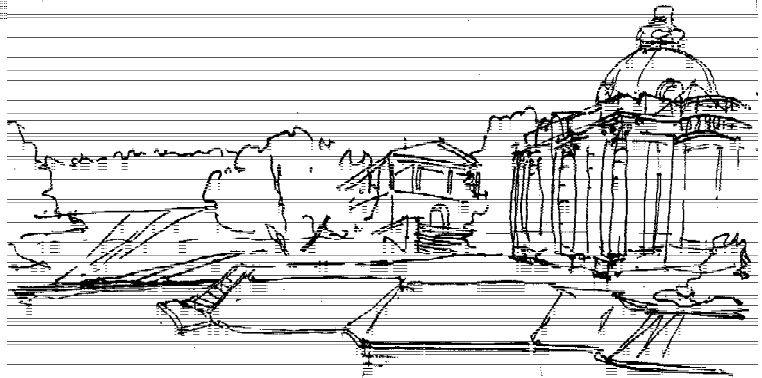


Небесный образ Камероновой галереи

Розкриття на озеро з під портика
Камероновой галереї

Вид на Камеронову галерею від
партера

Вид на Камеронову галерею від Грота



Однак, світ людини не такий простий і логічно ясний. Людина суперечлива, як суперечливі і її емоційні пориви. І ось уже вона не може скоритися небесному персту, прямизні й нескінченності “небесних” просторів. Приналежність тепер бачиться в проявах Хаосу, невизначеності, стихійності живої природи.

Чарльз Камерон формує необхідний перехід. Камеронова галерея поставлена як обмежник барочних перспектив там, де раніш була кам'яна стіна і зал для гри в м'яч, що обмежували партери біля виходу до озера. Її медіативна функція - з'єднувати космічні протилежності.

У композицію палацевої еспланади галерея уписана як таке ж небесне явище, що і весь ансамбль у цілому. У вигляді галереї, відкритої партерами з великої відстані, домінує її колонада, дуже вільна, повітряна, що немовби летить або пливе в цьому барочному морі-небі.

Цоколь галереї прикритий по барочному стриженими липами, які перегукуються з архітектурою палацу і тим самим вносять у галерею динамічне барочно-ігрове начало: колонада в потоках повітряних мас зіслизає по округлих формах стрижених крон, демонструючи свою небесну атектонічність.

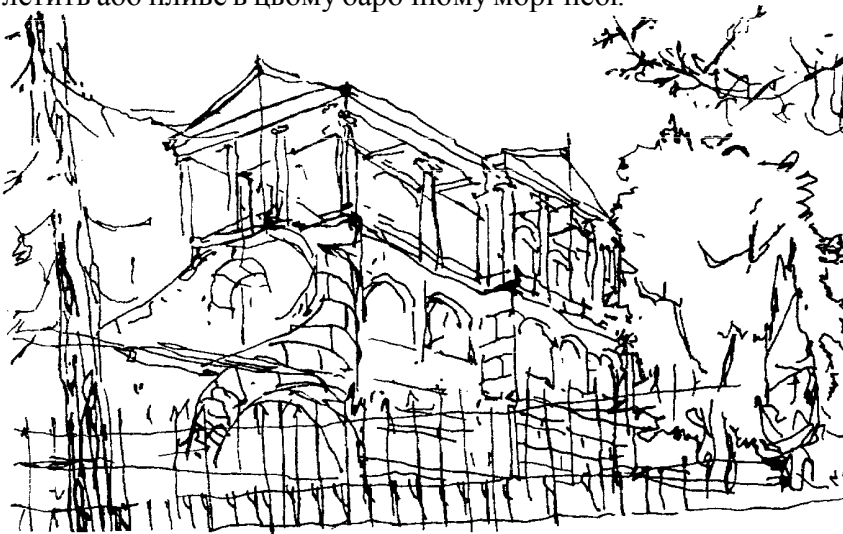
Наближення до галереї змінює її образ. Від Фрейлінського садка починає розрізнятися могутній хтонический цоколь, динамічна пластика сходів, важкі арки, здатні нести велике навантаження, природність пудостського каменю. Природне, хтоническое єство могутньо заявляє про себе. І портики галереї, що наче летять, тепер сприймаються як небесне завершення природної діонісійської спученості землі.

Ці антиномічні якості Камероновой галереї відмітив О.С.Пушкін:

А там в безмолвии
огромные
чертоги,
На своды опершись, несутся
к облакам.

Нова філософія народжує нові метафори. Природне начало вступає в конкуренцію з небесним абсолютом.

Вигляд Камероновой галереї
від Фрейлінського садка (рис.
О.С.Соловйовой).





Зтиснення простору як перехід у іншу якість.

Перехідний простір між барочною й класичистичною частинами ансамблю. Простір між палацом і Агатовими кімнатами. Відчуття тупика на дистанції, обумовлений довжиною Агатових кімнат (Холодних лазень)

Так само, як при підході змінюється враження від Камеронової галереї, змінюється враження від палацевої еспланади. Людина, що йде вздовж палацу, відчуває раптову просторову зміну. Небесна широчінь змінюється тупиком, обмеженим ліворуч Агатовими кімнатами, а спереду Зубовським корпусом. Щоб продовжити шлях до озера і парку потрібно звернути у простір, розчленований похмурими, важкими стовпами і перекритий склепіннями. Але цей шлях відкриється лише тому, хто вже проминув Агатові кімнати. Дистанція, визначена цією будівлею – дистанція загадки, тому що з погляду того, хто йде вздовж Агатових кімнат шлях, перекритий Зубовським корпусом, веде до тупика.

Важкі склепіння, що відкриваються за Агатовими кімнатами, створюють метафору поглинання землею, сходу під землю, у пітьму і вогкість “низу”. Шлях через “підземелля” недовгий, та вихід з нього неясний. Перед нами нова загадка. Шлях перекритий пандусом, який стоїть косо стосовно напрямку руху і перекриває перспективу. Це певним чином продовжує архітектурну гру в підземелля. Хтонічний образ пандуса створюють важкі арки, склепіння і могутні колони. Спочатку в гру включалися ще й статуї муз, пізніше перенесені в Павловськ. Їхні фігури, подібно до статуй кор Ерехтейона, з’являлися на пандусі в кульмінаційний момент затісного виходу як метафора звільнення з хтонічної плоти землі.

Цікавим є зіставлення цього фрагмента шляху з образом печери у неоплатоніка Порфірія. Через цю печеру у світ з космосу народжуються душі. Вони приходять з вічності

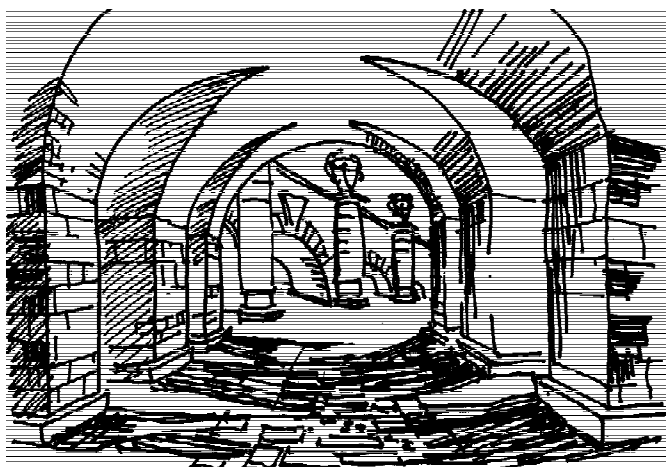
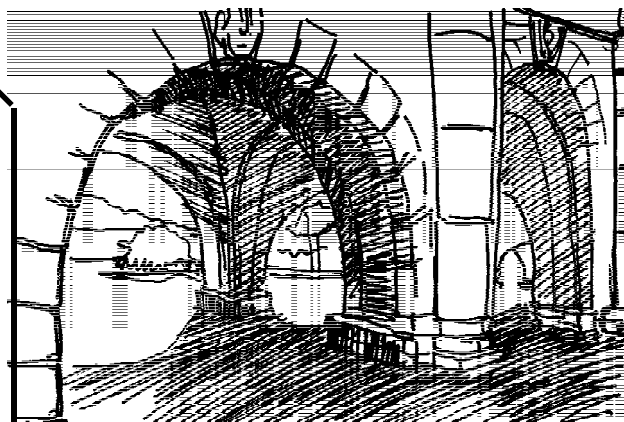
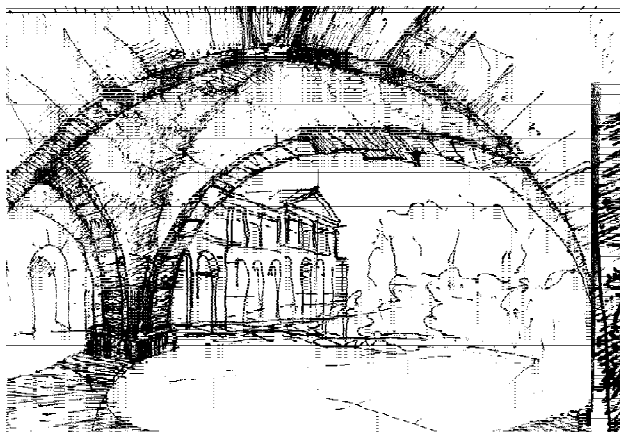
для насолоди плотським життям і йдуть назад, скуштувавши його тягар. У Пушкінському ансамблі регулярна космічність так само перетікає в живий світ через склепіння печери-готи. І як традиційно передбачається в космогонічних образах, хтонічна печера припускає наявність верхнього космічного антипода – співвіднесеної з небом вершини гори з “райським” садом. У цьому випадку його роль відіграє висячий сад верхньої тераси, що поєднує верхній рівень Агатових кімнат і Камеронову галерею.

До образу хтонічного Низу апелює і горизонтальна динаміка цього фрагмента. Вона ритмічно протиставлена барочній частини ансамблю. Якщо попередній простір відрізнявся уповільненим ритмом, обумовленим грандіозним масштабом простору і малою кількістю акцентів, то новий простір має, навпаки, прискорений ритм. Його дистанції короткі, часті повороти, фінал майже не вгадується, одна загадка змінює іншу. Так, Зубовський корпус перекриває рух і вимагає несподіваного повороту, потім шлях перекриває пандус. Його арки стоять косо стосовно осі прямування і наче розвертають того, хто йде, стимулюючи пройти під їх склепіннями. Тут, мабуть, самий насичений ритмічний фрагмент композиції. Короткий прохід під арками пандуса супроводжується цілою низкою картин, де зіштовхуються тінь і світло, вага каменю і легкість води.

Під склепінням пандуса починається новий хід у грі: хтонізм “низу” приймає удар від “неба”. На момент повороту, в тіні навислого склепіння раптом відкривається вид на світло і воду озера.

Це розкриття після двох темних тупиків сприймається як видих, як розрядка, як повернення до небесного порядку і загубленої ясності. Тут народжується метафора боротьби темряви й світла і фінальна перемога світла. Але це світло вже не те світло-абсолют, що було в

барочній частині. Світло перетворене. Тут домінує вільна природа, що надихала класицистів. І важкий камінь цокольної частини Камеронової галереї сприймається як необхідна і природна гармонійна антитеза цьому світлу.



Вихід до пейзажного парку під склепіннями тераси Агатових кімнат і пандуса. Прискорений ритм формується інформативно насиченими просторовими фрагментами, сконцентованими на короткій дистанції. Через перенасиченість акцентами і різким зломом руху повною мірою відчувається “сплутаність” хтонічного Низу.



Шлях від пандуса вздовж Камеронової галереї образно близький шляху вздовж палацу. Тут так само простір і стіна вступають у конфлікт. Але ця стіна більш важка і статична, портики верхньої частини в сильному ракурсі втратили легкість, а конфронтуючий простір розчленовано групами високих дерев. Немає того грандіозного зіткнення, що було біля палацу, немає і небесної ясності барочної частини. Тут царство природного життя, у якому гармонію народжують конфлікти і їхнє те або інше розв'язання



На цьому відрізку шляху ритм сповільнився. Він став більш природним і тепер співвідноситься зі швидкістю людини, що неспішно йде. Дистанція прямуювання визначена довжиною Камеронової галереї. На її завершенні людину чекають кілька акцентів. Перший - різке зменшення обмеження ліворуч: стіна галереї замінюється більш низькою стіною сходів. З'являється небо як просторовий натяк на можливий поворот уліво. Цей натяк посилений статуєю Геракла, що підкреслює поворот аналогічно колоні східного портика Ерехтейона, описаної М.І.Бруновим. Другий просторовий акцент - портал, утворений статуєю Геракла на завершенні комплексу галереї, і могутнім деревом, що перекинуло до неї своєї гілки у вигляді арки.



У цьому місці в гру вступає ще одне діюча особа - барочний Грот, купол якого завершує перспективу алеї, що пішла униз. Грот стоїть на березі озера і його купол, видно зверху, він наче росте з землі. Його споконвічна метафора досить хтонічна, але в манері бароко і рококо напружений хтонізм зведено до легкої гри. Ця хтонічна напруженість відродилася знову в період класицизму, що апелює до природності, у арках і склепіннях Камеронової галереї.

Шлях з під пандуса до озера повз Камеронову галерею



Розкриття на озеро з тераси Камеронової галереї

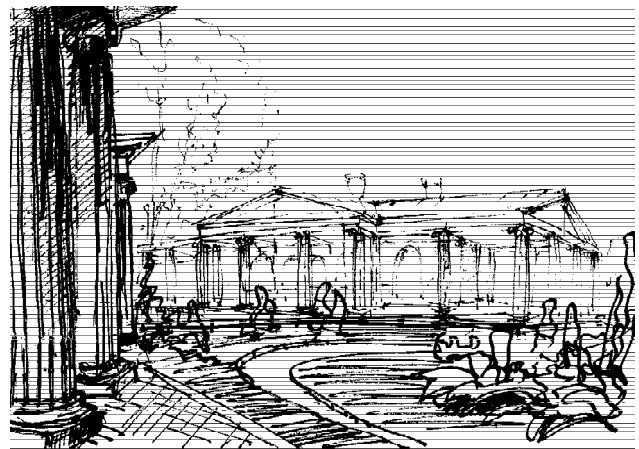
Тема гри небесного і земного завершується на верхній площадці Камеронової галереї. Аналогічно портикам Ерехтейона галерея “випустила” зовні скульптури Флори і Геракла. Вони завершують пілони сходів. З відстані, що дає остання тераса сходів, кожену скульптуру видно окремо. Скульптура Геракла тут явно домінує. Вона сприймається на тлі озера і служить фрагментом, що розчленовує внутрішній простір галереї і зовнішній - озера. Важка скульптура кадрує картину ліворуч і подібно шарніру повертає погляд людини вбік водної гладі. У цьому значенні скульптура Геракла уподібнена Гроту, купол якого видний у глибині кадру.

Важка, статична фігура Геракла контрастна легкості природного оточення - хиткості води що відбиває хмари і світла неба. Геракл тут те саме що пудотський камінь цокольної частини галереї, яка залишилася десь внизу і дає про себе знати лише фрагментом сходового пілона. Цей хтонический гігант - останній оплот землі, націлений у небо. (Не випадково він тримає в руці викрадені ним у неба яблука Гесперід). Таким чином, земне і небесне знову вступили в гру-боротьбу, обумовивши своїми метафорами емоційну насиченість кадру.

На протилежній площадці, яку утримують темні склепіння, образ неба знову змінюється. Висячий садок між Камероною галереєю і Агатовими кімнатами, про який вже йшлося вище, народжує метафору райського Едему - саду на горі. Портики Камеронової галереї, розкриті від висячого садка, знову набувають легкості і “небесності”. Тут галерея гранично

прозора і легка. Вона позбавлена своєї важкої бази і може безтурботно “плисти” у небі, переливаючись в блакить озера.

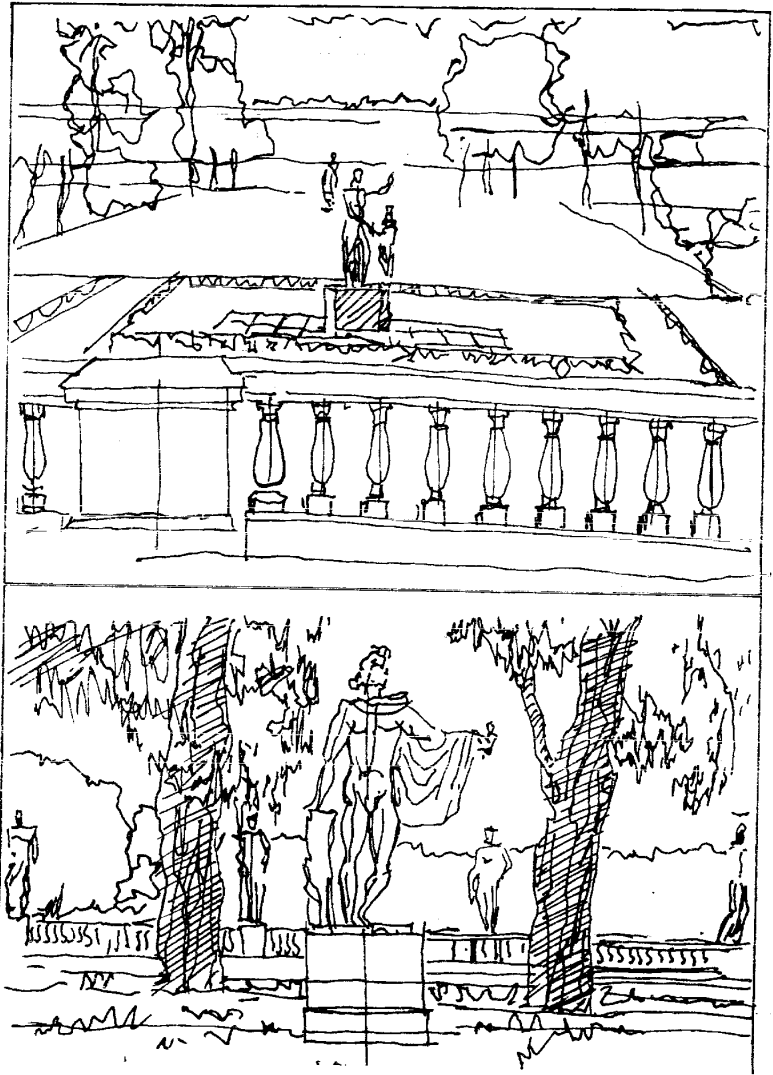
Для небесної теми важливо відзначити, що всі обмежуючі цей фрагмент елементи композиції - і палац, і Агатові кімнати, і сама Камеронова галерея - видні своїми верхніми - що вінчають, тобто небесними частинами. Це особливо важливо для образу “райського” небесного саду; саду, що не торкається землі, а тому набуває сакральної образності. Тут домінує тема повітря і світла. Небо-абсолют перетворене і наділене ігровими якостями.



Висячий садок над склепіннями між Агатовими кімнатами (ліворуч) і Камероною галереєю

Уведення “небесної” теми у
хтонічну композицію
живописного парку.

Однак ремінісценції абсолютного
начала спливуть знову, хоча й на
короткий час, у Гранітній терасі, що
розкривається зверху, від Вісячого
садка. Вона є композиційним
продовженням пандусу і Рампової
алеї, яка йде у зелену безодню
великого парку. Від Гранітної тераси
до озера спускаються партери,
нагадуючи про партери і тераси
палацу. Регулярність цього фрагменту
відносить його до “небесних” образів
ансамблю. Але цей образ значно
менший за свій бароковий аналог. Він
наче занурений у природний парк,
сповнений хтонічних алюзій.
Уведена у цей парк Гранітна тераса з
партерами створює новий медіатор,
що стикує антиподи - регулярність
інтелектуальних побудов і
живописність природного начала.
Гра небесного і земного
продовжується, за К.Леві-Стросом,
до повного вичерпування опозицій.

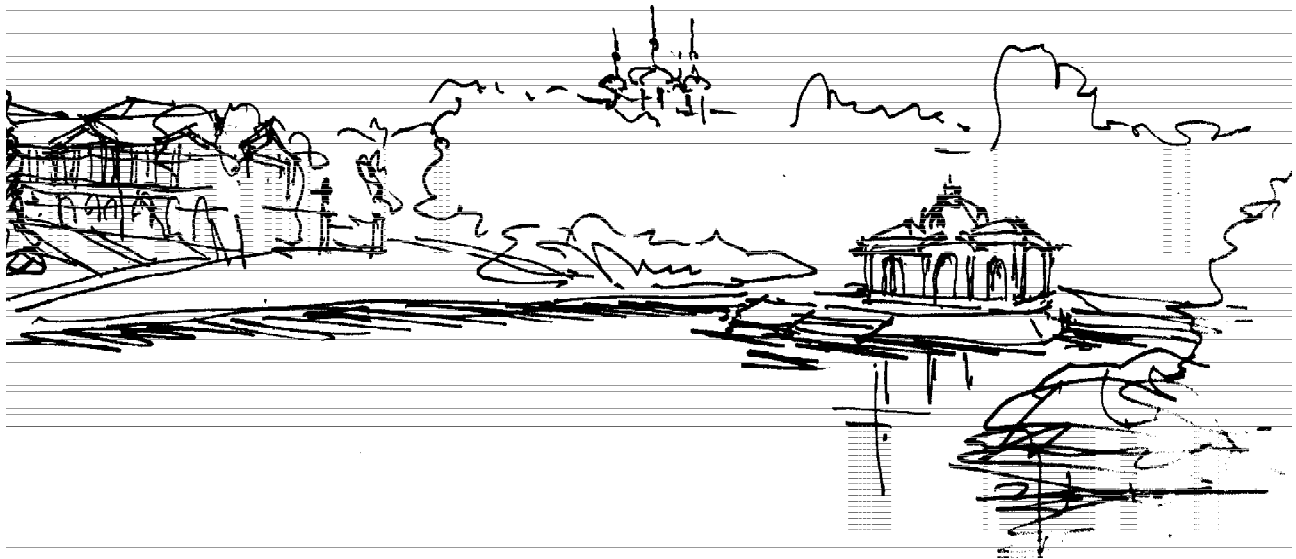


Регулярно-небесна Гранітна тераса між Рамповою алеєю й
озером. Рисунки В.Л.Антонова



Вид Камеронової галереї від Гранітної тераси. В цьому ракурсі
“актори” міняються ролями: “Земля” Гранітної тераси і небо -
Камеронової галереї знову зустрічаються як супротивники-
партнери у грі-двобої

Таким чином, можна
відзначити, що принцип
“геніальної колективної
імпровізації”, відзначений
М.І.Бруновим стосовно
народного зодчества [6],
повною мірою реалізований
у повноцінно авторських
інтелектуальних творах
архітектури. Космічний
зразок тією чи іншою мірою
присутній у створюваних
образах у вигляді архетипної
парадигми. Приймаючи або
відкидаючи цей стереотип,
творець, вільно або
мимоволі, реагує на нього,
включаючи його у свою
творчість.



Три головних об'єкти панорами по ходу прямування передають один одному небесну естафету. У кадрі домінує озеро і Грот, а Камеронова галерея і палацева церква “приграють” у композиції, відійшовши на задній план. Прочитується “небесна” тема, на яку працюють

світла гладь озера, що відбила небо, купол (небо) грота, колонада Камеронової галереї і куполи церкви. Причому, найбільш “хтонічний” у цій небесній картині Грот стоїть нижче, “небесна” колонада галереї піднята нагору, і завершують композицію спрямовані до неба куполи церкви.



Хтонічний вид від Рампової алеї. “Небесні” фрагменти ансамблю наче “потонули” у зеленій безодні живописної частини парку

ПРОСТОРОВО-ЧАСОВІ АСПЕКТИ ІГРОВОЇ СИТУАЦІЇ В СЕРЕДОВИЩІ МІСТА

Морфологія казки за В.Проппом.

“Нестача” як стимул до казкового й архітектурного сюжетів.

Гармонія – почуття прилучення до “головного”.

За поворотом, в глибині
Лесного лога
Готово будущее мне
Верней залога.

Его уже не втянешь в спор
И не заластишь.
Оно распахнуто, как бор,
Все вглубь, все настезь.

Б.Пастернак

Морфологія – це вивчення складових частин певного цілого (біологічного чи іншого об’єкта, тексту).

Морфологічні зв’язки обумовлені, насамперед, функцією. Лінгвіст В.Пропп вивчав функціональні стосунки між персонажами російської чарівної казки Під функцією в цьому випадку маємо розуміти вчинок діючої особи, визначений з погляду його значимості для ходу подій. Виявилось, що функції різних казок повторюються з однаковою послідовністю і можуть бути зведені до деяких універсальних схем. Більш того, ці схеми сягають своїми коренями до більш глибоких шарів культури, до міфів, а значить вони важливі з погляду архетипних основ свідомості взагалі.

Морфологічно казкою може бути називатись усякий розвиток дії починаючи від шкідництва або нестачі через проміжні функції до весілля. Кінцевими функціями завжди є нагородження, здобич або взагалі ліквідація лиха. Такий розвиток сюжету названий ходом. Казка може мати кілька ходів, які можуть йти один за іншим, переплітатися, у сюжеті можуть з’являтися вставні ходи.

Згідно з В.Проппом, характерна функція казки – **мандри героя** (погоня чи втеча від погоні, пошук) реалізує міф про мандрівки душі в підземному світі. **З мандрівкою пов’язані боротьба-перемога і важкі завдання**, що розв’язує герой, як правило, із залученням помічника. У результаті мандрівки герой знаходить те, що шукав. Типовою метою пошуків є **золото**.

Як правило, казка починається з вихідної ситуації, що характеризується як благополуччя й спокій.

Далі йде певне порушення цього статичного стану – провокуючі дії “шкідника”. Найбільш цікава з погляду архітектури ситуація, завдяки якій у героя виникає **відчуття “нестачі”**. Воно стимулює його до наступних дій. Наприклад, у героя шкідник викрадає цінність, герой помічає Мар’ю-царівну, що промайнула, або він отримує перо Жар-птиці. Гармонійна цілісність його світу порушується новим “головним”, яке ще недоступне. *Через недосяжність «головного» виникає відчуття втрати, і це стає стимулом відправлення на пошуки втраченої цінності.* Фіналом служить досягнення мети й одержання заслуженої нагороди.

В архітектурі аспект гармонізації через відчуття нестачі, пошук і досягнення цінності пов’язаний з принципом **руху**; коли обумовлений функціональними потребами рух розкриває людині композицію архітектурного об’єкта (будинку, комплексу, міста). Особливо актуально це для міста, де шляхи руху мають дуже велике значення у функціонуванні і композиційній побудові.

Послідовність подій у казці наступна: герой з “будинку” (звичного стабілізованого світу) виходить у “ліс” (хаос). (У Е.Хемінгуея старий відправляється в море за рибою; у казці царівну ведуть до лісу і кидають там одну). *Хаос пов’язаний із втратою орієнтації, “головного”, відчуття його нестачі.* Потім з’являється хтось і допомагає герою на його шляху до мети.

Цікаво, що відчуття нестачі, як правило, стимулюється триразовими повторами цієї теми. Повтори характерні і у подальшому сюжеті. У процесі пошуків герой найчастіше кілька разів *змінює вигляд*: він змінює одяг або змінюється сам, перетворюючись на щось інше. Для цього герой використовує “помічника”, наприклад, проходить крізь вуха коня.

Після цього перетворений герой у новому прекрасному вигляді одружується й отримує царство. Інакше кажучи, одержує нову гармонійну стабільність через отримання вистражданої цінності.

Отже, гармонія тут трактується як почуття прилучення до головного. У поняттях *архітектурної композиції – це відчуття просторового прилучення до архітектурної (ландшафтно-архітектурної) домінанти, розкриття на домінанту, що виникає при цьому відчуття цілісності світу.*

1 В.Пропп Морфологія сказки. - Ленинград: АКАДЕМІА, 1928. - 152 с.

В архітектурі подібним стимулом до руху може служити домінанта, що з'явилася вдалині, або її фрагмент. Вона може з'явитися у зовнішній панорамі, відкритій при під'їзді до міста і служити стимулом руху до міського центра.

Але об'єкт зникає з виду і через якийсь час може виникнути знову вже в новому ракурсі й в іншому оточенні. Більше того, він може "передати" свої функції іншій домінанті і з'явитися тільки у фіналі. Виникає ситуація агонії – змагання в розгадуванні загадки сюжету.

Зі сприйняттям домінанти пов'язаний принцип "самоототожнення" (за М.П.Анциферовим й К.Лінчем). Співвідносячи на емоційному рівні домінанту із собою, людина наділяє її своїми якостями. Видна в далечині гора сприймається людиною - героєм ігрового сюжету, і, одночасно, сама стає героєм. Людина "впізнає" у ній себе, і тим самим формує ціле. Зникла з кадру домінанта порушує це ціле,

формує відчуття нестачі, і побачивши її знову, людина радісно впізнає і переживає повернення загубленої цілісності, тобто **катарсис**.

Передача естафети від домінанти до домінанти сприймається в такому випадку як перевдягання героя, зміна його вигляду. У цьому випадку дізнання стає сполученим з ігровим принципом впізнавання загального в частині. Тому гору (ландшафтну домінанту) на семантичному рівні у кадрі може замінити купол собору, дерево, камінь й ін., у залежності від рівня розгляду середовища.

Так в історичному середовищі часті випадки, коли безліч "конкуруючих" домінант більш низьких рівнів як би відволікають на себе увагу від головного і тим вступають з ним у боротьбу. Виникає напружений сюжет, при якому домінанті вищого рівня доводиться увесь час переборювати вплив другорядних домінант, вести з ними суперечку за місце у ієрархічній підпорядкованості. Це створює напруження в сюжеті, одна загадка тягне за собою іншу, розгадка не є остаточною.



Львів. Структура історичної частини: гора Високий замок, архітектурні домінанти, залізниця

Цікавим прикладом служить історичне ядро Львова.

Композиційна структура історичної частини Львова формується за принципом відвертання уваги. Не встигла людина розгадати загадку одного акценту, як на її шляху трапляється новий і пропонує змінити напрямку руху. Кілька домінуючих об'єктів наче ведуть гру з метою заплутати. Але над усім цим панує й усе узгоджує велична гора "Високий замок", яку видно майже з усіх місць історичного ядра. Гора збирає до купи метушню архітектурних акцентів і надає їм сакральної величі.

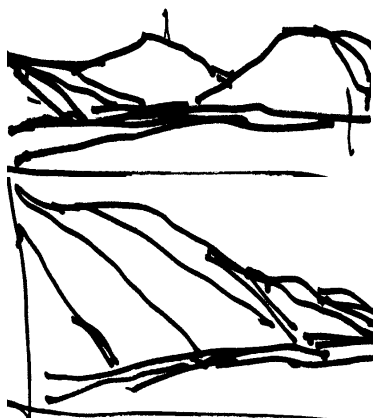
Ця гора - перше знайомство зі Львовом. Вона - герой, який згодом буде з'являтися у різних виглядах і вимагатиме його вгадати.

Як приклад наведена композиція однієї з вулиць. Вона розгортається від горизонтальної форми Міського арсеналу до вертикалі башти Корнякта, а через неї до статичного куполу Домініканського собору. Купол своєю статикою наче ставить крапку у стрімкій ритміці цього фрагменту міста. Але, привернувши увагу людини до себе, купол у наступних кадрах передає її новому акценту. Загадка, розгадана у даному фрагменті середовища, знову постає перед учасником, утягуючи його у безкінечне продовження гри. Кадр від кадру зростає напруження, ускладнюється простір, зростає бажання заглянути за ріг - а що там далі? Це значить, що набувають чинності закони гри.

Завдання.

Проаналізувати морфологію проектного комплексу за даною моделлю.

Приклад аналізу. ЛЬВОВ. ФОРМУВАННЯ ІГРОВОЇ СТРУКТУРИ ВІД РЕГІОНУ ДО ЦЕНТРУ (1 - під'їзд до Львова залізницею, 2 - пішохід-не прямування центром)



1. У ландшафті вперше з'являється гора "Високий замок" - "герой" композиційного сюжету. Вона замикає глибинну перспективу і цим привертає до себе увагу, формуючи першу кульмінацію на шляху до міста. У наш час гору підкреслює телетрансляційна вежа, розташована на місці давньої фортеці. Але праворуч вже здійснюється пагорб, що згодом заповнить кадр. Очікувана гора дається як перо Жар-птиці, що сповіщає героя про "головне", по яке треба рушати у мандри.

2. "Високий замок" перекритий довгим пагорбом наче стіною. "Головне" загублено.

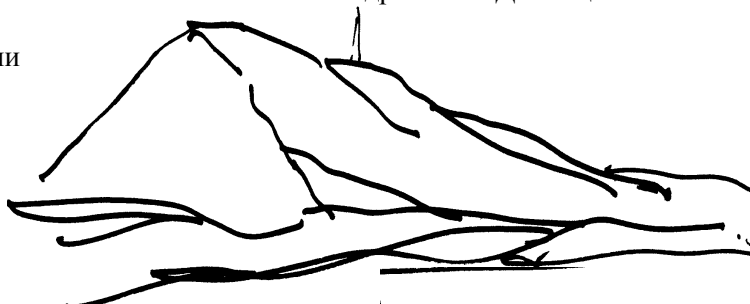
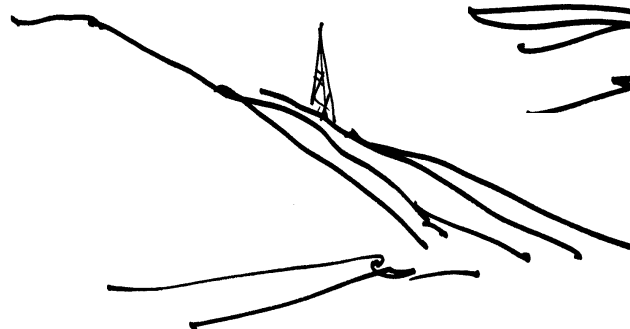


3. Пагорб відступає ліворуч і знову у кадрі над долиною панує знайомий герой - "Високий замок".



4. При наближенні виявляється пластика гори. Телевежа, розташована на протилежному схилі, стимулює інтерес до невидимої зворотної сторони гори. Герой загадує загадку. Можна припустити, що так само натякали на розташування ще невидимого міста башти древнього Дитинця

5. Залізниця обходить гору, виявляючи її скульптурність. Очікуване місто, виявлене телевежею, зостається невидимим. Надія на зустріч не реалізується. Етап гри програно.



6. Залізниця майже впритул підходить до "Високого замку", обходячи його, але звороня сторона так і не з'являється. Гора навалюється своєю масою на глядача; загрожують "вбивством" через поразку. Агоніальна напруженість зростає.



7. Схил гори заповнює кадр. Вежа пропала зовсім. Надію на "розгадку" втрачено.

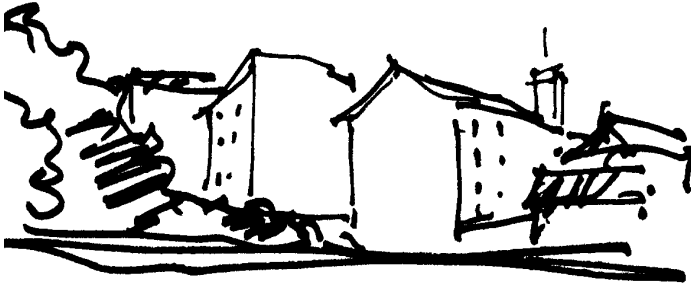
8. Раптом гора відступає, і у кадрі з'являється міська вулиця, що йде вглиб. На першому плані замість очікуваної вежі височить інша башта, більш відповідна історичному середовищу Львова. Її білий силует подається на зеленому тлі гори, наче натякаючи на генетичну спорідненість ландшафтної та архітектурної форм. Здається мету досягнуто, тим більше, що вона дана у масштабно відповідній людині формі.

З'являється надія на більш цікаву "розгадку". Але рух поїзду продовжується і напруга, збуджена цікавість, знову зростає. Це другий кульмінаційний кадр.





9. Але потяг їде далі. Тепер очікуваний вид міста, що вже неначе наблизилося, закритий забудовою. Знову контакт перервано, а потяг везе пасажирів в сторону від мети.



10. Безнадію розраджує вежа ратуші, що на якійсь час з'являється між забудовою.

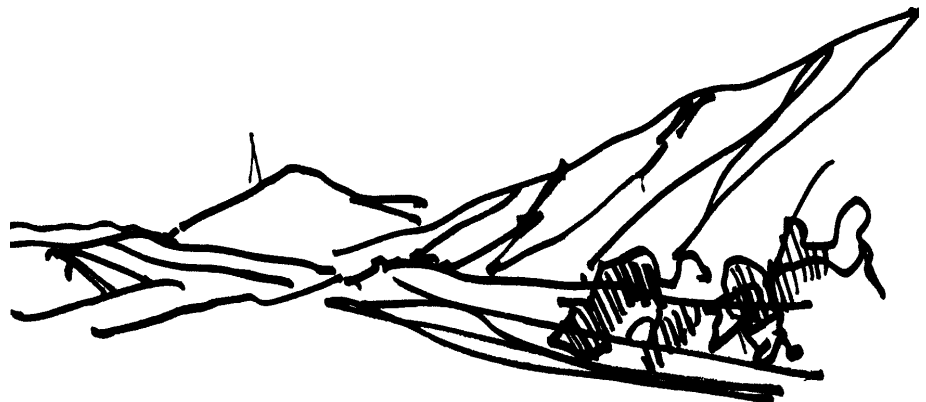


11. Коли "Високий замок" з'являється знову, то здається, що місто вже проминули, бо гору знову видно вдалині. І знову схил ліворуч напливає і закриває мету.



12. Знову простір максимально обмежено, "поглинуто".

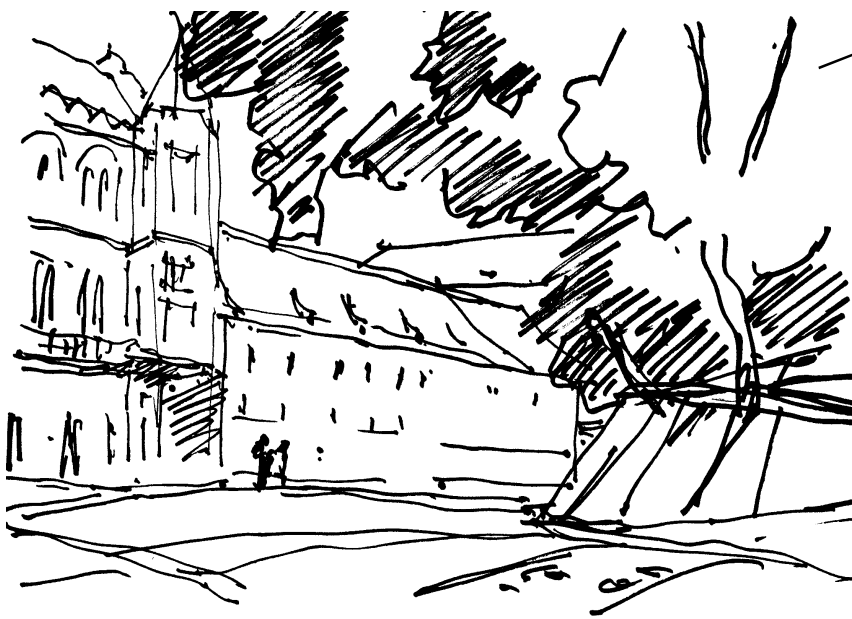
13. І знову ритм підтримано динамічним розкриттям на гору. Це останній кадр з видом гори на шляху до вокзалу. Далі гора буде присутньою вже у перспективах вулиць Львова.





3. Наступний поворот відкриває подальшу глибину простору і ускладнює сюжет. На сцені вже два актори. У цьому збільшеному просторі арсенал передає естафету башті Корнякта, а сам відходить на другий план. Стрімка башта входить до комплексу Успенської церкви, яку поки що не видно.

Зліва за баштою показався фрагмент куполу, а праворуч - крило Королівського арсеналу, яке завершує глибинну вісь. Стабільність композиції не остаточна, є певна невизначеність. Знову композиція має загадку.



2. Глибинний простір вулиці відкривається за кілька кроків після повороту. Домінує у перспективі вулиці будівля Міського арсеналу. Вона разом з пагорбом у цьому ракурсі локалізує простір, який тепер став більш динамічним, і перекриває вид далі. Але лінійний арсенал своєю динамікою стимулює прямування, неначе натякаючи, що за схилом пагорба щось є.



1. Один з шляхів до "Високого замку" веде повз Бернардинський монастир. Щоб вийти до підніжжя гори треба завернути за ріг монастирського муру. За поворотом відкривається невеликий простір вулиці, обмежений пластичним пагорбом праворуч і стіною Міського арсеналу у глибині. Взаємна динаміка пагорба і арсеналу натякає на подальше дійство, а просторова затиснутість і затіненість робить це дійство загадковим.



6. У фіналі купол Домініканського собору стає абсолютною домінантою. Він владно підкоряє собі всі дрібні фрагменти середовища. Королівський арсенал служить тут тою естафетною паличкою, яку башта Корнякта передала куполу собору.

Цей кадр особливо значний у співставленні з першим, де простір максимально локалізовано і занурено у тінь. Щодо “реальності вищого порядку”, то купол-небо співставляється з величним “Високим замком”, який був видний у зовнішніх панорамах. Їх спільна метафора - життєдайне небо, космос, світова гора. Це грандіозний фінал гри, народжуючий яскраві метафори-впізнання.



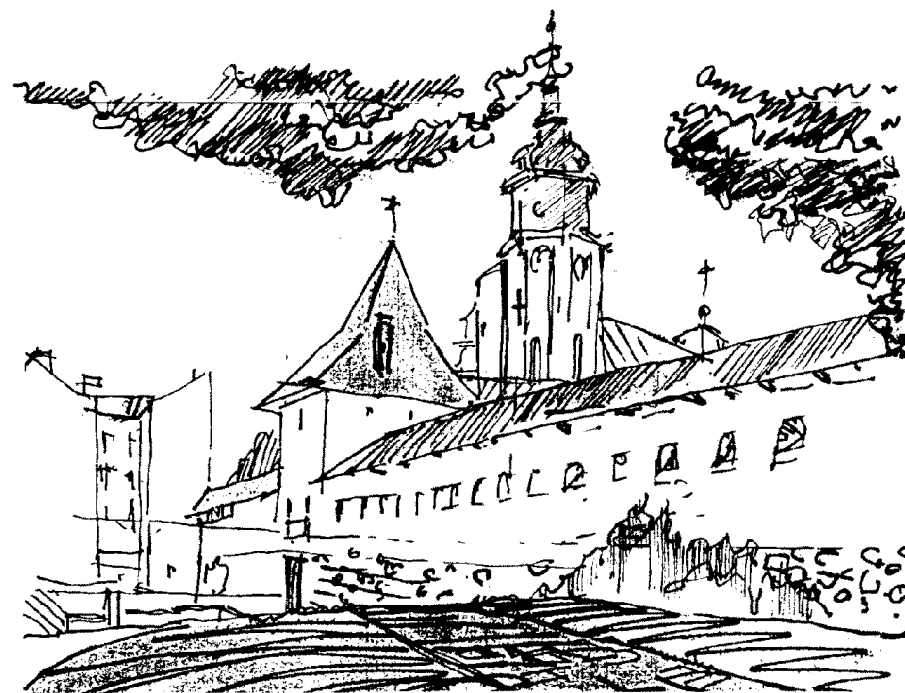
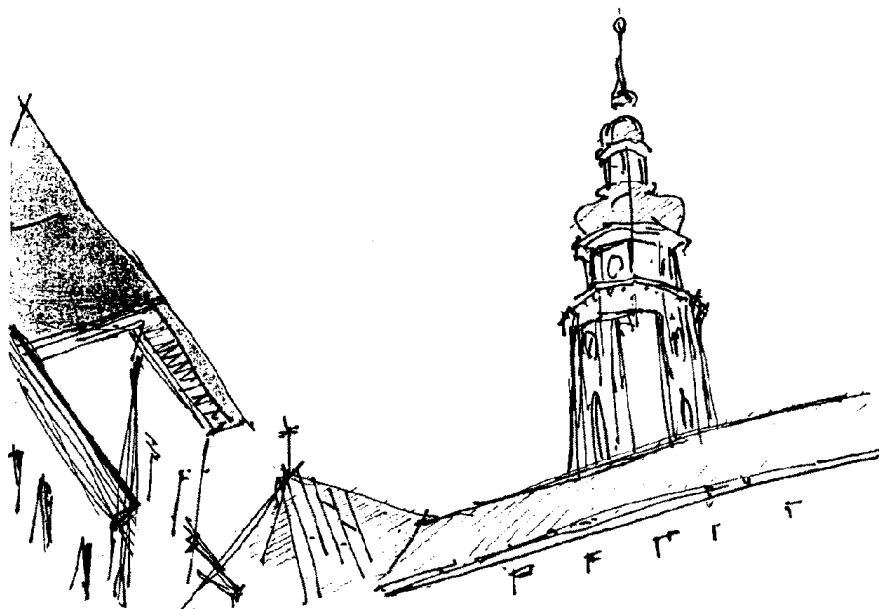
5. Наступний шлях змінює розстановку гравців. Башта Корнякта відходить різко ліворуч хоч і не зникає зовсім. Вона відступає, щоб міг з'явитися величний купол Домініканського собору, який підкорює увесь простір між Успенською церквою, пагорбом і Королівським арсеналом. Останній тепер видно повністю. Він замикає глибинну просторову вісь і своєю динамікою спрямовує увагу до куполу.

Але і це не кінець, бо собор, увінчаний куполом, ще не з'явився у кадрі. Більше того, вказуючи на собор, купол ламає пружну вісь вулиці, обумовлену підніжжям гори, і потребує крутого повороту ліворуч.



4. За кілька кроків башта Корнякта віддає першість невеличкому шатру на будинку початку XX ст. Вглибині з'являється фрагмент барочної частини королівського арсеналу. Цей кадр є перехідним у сценарії. Вводячи ще один “актора”, він вводить ще один акцент у ритміку гри.

Львів.
Фрагмент старого міста
біля Бернардинського
монастиря.



Вежа Бернардинського
костьолу, що присутня у полі
зору при прямованні до
монастиря й усередині
нього, служить фактором, що
“зупиняє” або “уповільнює”
плин часу. Окремі різно-
часні враження від мона-
стирської вежі реалізують
дискретний (подрібнений)
час людини. Але, склада-
ючись у єдиний асоціатив-ний
образ, вони породжують
метафору міфологічного
континуального (єдиного)
часу сакральної вічності.
Стикаючись в міському
ансамблі, ці різні часові
системи породжують
міфопоетичне відчуття
сакральної вічності, що
відкривається раптом у
суєтній щоденності.



ЛЕКЦІЯ 14
ІГРОВІ І АРХЕТИПІЧНІ КОНСТРУКЦІ В АРХІТЕКТУРНО-КОМПОЗИЦІЙНІЙ
СТРУКТУРІ
ПАЛАЦОВО-ПАРКОВИЙ АНСАМБЛЬ У ШАРІВЦІ



Палац в Шарівці (рис. студ. В.Дідок)

Головні поняття.

Історико-культурний контекст ансамблю.

Аналіз композиційно-просторової структури ансамблю.

Структура просторових опозицій.

Ігровий контекст ансамблю.

ГОЛОВНІ ПОНЯТТЯ

Композиція як феномен, що відбиває художні якості архітектурного твору, має на увазі разом з художньою образністю наявність архетипів, що формують цю образність. Архетипні конструкції формують образи-міфологеми, такі як Космос і Хаос, Світове древо, Світова гора, Світова ріка, середина, шлях, небо та ін., які наділені яскравою просторовою характеристикою. Їхній час - вічність. Однак, завдяки парадоксу міфопоетичного мислення людини вони виникають у нашому повсякденному просторі й повсякденному часі. Вузли їхнього формування обумовлені нашим відношенням до певного місця, враженням, яке справило місце на глядача, сформованим емоцією «міфом місця».

Останнє поняття має двояке прочитання.

Перше - міфологічна структура, пов'язана з архетипною опозицією «середина - периферія», де «середина» - це сакрально обумовлений топос із позитивною семантикою блага (можливий варіант зворотної семантики з якістю зла). Периферія в цій структурі має негативну семантику. При цьому обидві антиподи нерозривно пов'язані й один спричиняє наявність іншого. Їхні агональні стосунки будуються за принципом «життя - смерть», де «смерть» - це принцип, що породжує життя.

Друге - метафорична конструкція, породжена сучасною неміфологічною свідомістю. Метафора «міф місця» передає духовну сутність певного простору, який представляється унікальним.

Метафора служить певним містком, що переводить міфологічний текст у художній. Міф не користується метафорою внаслідок власної конкретності (речовинності). О.М.Фрейденберг приводить фразу «жарити на Гефесті», природну для древнього міфологічного мислення. Ю.М.Лотман співвідносить міфологічну й неміфологічну конструкцію, розглянуті в семіотичному прочитанні, як **символічну і метафоричну**, оскільки міфологічний текст в умовах неміфологічної свідомості породжує метафоричні конструкції. Він відзначає, що метафоричний текст у ряді випадків сприймається неміфологічною свідомістю як символічний. І якщо символ як тип знака є продуктом міфологічної свідомості, то при неміфологічному варіанті символ служить посиленням на міф. При цьому, відзначає Ю.М.Лотман, «повинен розрізнятися символ як відсилання до міфу як до тексту й символ як відсилання до міфу як жанру. В останньому випадку, ... символ може претендувати на створення міфологічної ситуації, виступаючи як творче начало». У першому випадку символ відповідає міфологічному тексту як «метатексту» у неміфологічній структурі й відповідає конкретному елементу цієї структури. У другому - символ співвідноситься з категорією метамовлення (метаязыка) й породжує тексти, де міфологічні елементи можуть бути організовані за «неміфологічним» принципом (наприклад, тексти поетів-символістів початку ХХ століття)¹.

Семіотичні дослідження розглядають текстові конструкції в аспектах динаміки й статичності. Так розглядаються, наприклад,

¹Гадамер Г.-Г. Искусство и подражание. // Актуальность прекрасного. - М.: Искусство, 1991. - С.228-241.

синхронічний (одномоментний, статичний) і **діахронічний** (послідовний, динамічний) аспекти семіотичних систем. При цьому Ю.М.Лотман, звертає увагу на якісний недолік статичних моделей. Необхідний, на його думку, аналіз системи в її динамічному розвитку й діахронічних трансформаціях.

У цьому плані Ю.М.Лотман виділяє кілька методичних опозицій. Першою з них є опозиція **системне - несистемне**. До системної якості об'єкта віднесена наявність зв'язків й елементів, які будуть залишатися незмінними при будь-яких зовнішніх змінах. Ця інваріантна структура являє собою єдину реальність. Їй протистоять елементи варіативні, нестійкі, іррегулярні, які не можуть бути включені в систему. Їх важко піддати аналізу, тому що вони наче «не існують» з погляду «існуючої» системи. Однак, відкинувши їх, ми одержимо твердий синхронічний кістяк, з недоліком значень, необхідних для розуміння тексту. Як відзначає Ю.М.Лотман, світ позасистемного уявляється як перевернена система («іносистема»), її симетрична трансформація, аналогічно відношенню «свій-чужий». Із цією концепцією Ю.М.Лотмана можна зіставити положення В.Я.Проппа про «недостачу» як спонування до дії в структурі казки, Д.С.Лихачова - про «недосказанності» як умову художності (у літературних текстах, архітектурних об'єктах й ін.), літераторів - В.Б.Шкловського, А. Білого, архітекторів - И.В.Ламцова, М.А.Туркуса, А.В.Іконнікова, Г.П.Степанова про порушення й «збиття» для створення художнього ритму й композиційної цілісності.

Відносини **однозначне - амбівалентне** мають на увазі, що в традиційній бінарній структурі (наприклад, «свій-чужий») відносини будуються таким чином, що окремі елементи структури перебувають не в однозначних, а амбівалентних відносинах з оточенням. (Наприклад, «чужий» уявляється також «своїм» і наділений іншими неоднозначними якостями). У творі мистецтва можуть бути представлені паралельні версії одного сюжету. Впливаючи на сюжет, вони немов порушують структурну впорядкованість системи, але разом з тим, додають їй інформативності, збільшуючи приховані можливості в безліч разів. Наявність внутрішньої амбівалентності свідчить про динамічні якості системи, про її можливості перетворення на щось нове, що має новий зміст. Внутрішня однозначність - ознака гомеостатичних (тобто, таких, що ведуть до припинення дії системи) тенденцій.

Відносини **ядро - периферія** являють собою вираження відносин «верх - низ», «коштовної й позбавленої цінності», «існуюче - неіснуюче» й ін. Для динамічної системи важливим є відзначений літературознавцем Ю.Н.Ти-

няновим механізм переходу одного в інше; постійна зміна даних структурних форм.

Опозиція **описане - неописане** розглядає відносини описаного як організовано-статичного, зрозумілого, розгаданого аспекту системи й аспекту незрозумілого, «темного». Як відзначає Ю.М.Лотман, акцентування того або іншого боку опозиції характеризує динамічний стан системи.

До розглянутих Ю.М.Лотманом опозицій відносять також **необхідне - зайве**, що розглядають зайве в мові як необхідний структурний резерв, що дозволяє мові змінюватися, залишаючись собою.

У якості резюме Ю.М.Лотман відзначає, що розглянуті закономірності семіотичної системи властиві й мові мистецтва - «поетичній мові». Будь яка мова орієнтована насамперед на комунікацію. Чим складніший тип комунікації, тим складніший механізми мови, пов'язаний з динамікою зміни й відновлення. Мова мистецтва, за Ю.М.Лотманом, є граничною реалізацією цієї тенденції.²

Можна відзначити, що **відносини опозицій відзначені Ю.М.Лотманом, перебувають у певних агональних відносинах. Перехід однієї опозиції в іншу, спроба зрозуміти текст так чи інакше, наявність системи й іносистеми створюють передумови для ігрового аналізу художнього тексту.** Найцікавішим у цих антиноміях є відношення їх до символічних, і далі - архетипних структур, оскільки практично все неоднозначне, таке, що надає динамічний, діахронний характер системі так чи інакше є функцією архетипних конструкцій. Саме ці конструкції найбільш складні в аналізі.

Як відправну умову аналізу треба зазначити, що архітектурні об'єкти, що відносяться до творів мистецтва, повинні містити в собі ці аспекти як характеристику їхніх художніх якостей.

Архітектурний ансамбль - це, насамперед, динамічна просторово-часова структура. Простір і час - категорії, найбільш значимі для мистецтва архітектури, за А.Я.Гуревичем, «... це лише умовно дві різні величини; - образ часу й образ простору найтісніше об'єднані, виявляють собою аспекти однієї й тієї ж матриці, що накладає свідомість на сприйманий нею світ й організує його»³. М.Бахтін назвав

² Лотман Ю.М. О поэтах и поэзии. - С.-Пб: «Искусство - СПб», 1996. - С.556.

³ Гуревич А.Я. Средневековый мир и культура безмолвствующего большинства. - М.: Искусство, 1990. - С. 116.

таку єдність простору-часу, сприйманого людиною, **хронотопом**. При аналізі сприйняття архітектурного ансамблю ці просторово-часові категорії, узяті в їхній семантичній єдності, дозволяють розкрити головне в архітектурному сюжеті - складову його художнього змісту «вторинну значеннєву парадигму», за Ю.М. Лотманом, «реальність вищого порядку», за Ф. Шиллером, обов'язкову для будь-якого художнього тексту.

Розмову про композицію архітектурного ансамблю зручніше за все вести на конкретному прикладі. Для цього пропонуємо розглянути пам'ятник садово-паркового мистецтва XVIII - поч. XX ст., у с. Шарівка, Харківської обл. Цей ансамбль, що має велику історію, був архітектурно сформований у період др. половини XIX - поч. XX в. і повною мірою відбив специфіку цього суперечливого періоду.

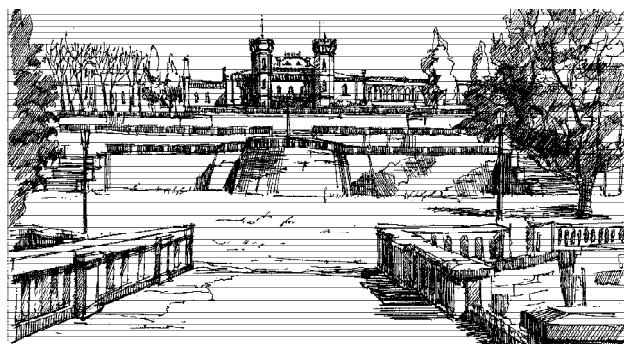
ІСТОРИКО-КУЛЬТУРНИЙ КОНТЕКСТ АНСАМБЛЮ

Аналізуючи історичний архітектурний ансамбль, насамперед, необхідно співвіднести його архітектурний простір з історичним часом епохи. Особливо, якщо мова йде про таке складне явище як переломна культура епохи кінця XIX - початку XX ст., названого в історії європейської культури «кінцем століття» (франц. «Fin de siecle»). Формований протягом XVIII - поч. XX ст. ансамбль у селі Шарівка, звісно, несе риси всіх цих часових шарів. Епоха класицизму заклала основу ансамблю - його просторово-осьова побудова, співвіднесення регулярності й лінійності в композиції парку, сполучення традиційної липової алеї й ставків.

Але корінне формування структури, композиції й архітектурної стилістики відноситься до рубежу століть і пов'язане з діяльністю останніх власників - братів Гебенштрейнов, які захоплювались ботанікою, і петербурзького магната барона Л.Кеніга. Як відзначає К.Т.Черкасова⁴, з 1890-х рр. до, приблизно, 1913 р. садибний парк, - основа ансамблю, - формувався А.А.Прейлем, за проектом відомого паркобудівника Г.Куфальда. Ансамбль повною мірою відбив культурно-смакове черезсмужжя епохи, що ностальгувала за минулим. Це відбулося в історичній стилістиці панського будинку, яка йде в культуру німецького романтизму, і «історичному» модерні служб, що варіюють німецькі й

російські традиції; у регулярності й мальовничій природності парку; діяльності й побуті населення садиби, що йшли від феодально-поміщицького побуту в капіталізм й, у той же час, «граючого» у патріархальність стосунків. Важливим моментом могли бути й особистісні пристрасті власників, що забажали відродити серед слобожанських ланів фрагмент давно минулого, лицарського середовища Німеччини.

Неоднозначність культурних установок «кінця століття» так чи інакше, відбилася в структурі образів і метафор Шарівського ансамблю, яка з'єднала з одного боку, структуру, закладену в XIX ст., з іншого, перетворила її у рамках діяльності й культури XX ст.. Ансамбль зіштовхнув стилістики класицизму й модерну, примиривши їх з історизмом еkleктики. Перетворення культурної парадигми епохи відбулося навіть на ставленні до ландшафтних категорій, які можуть стати найважливішими, якщо мова йде про композицію архітектурно-паркового ансамблю. Пагорби й долини, ліс і вода в такому ансамблі мають специфічний просторово-часовий характер, що передається архітектурі.



Шарівський ансамбль. Вигляд палацу і терас від ставка. Головна просторова вісь ансамблю. Сучасний стан (рис. студ. В.Дідок)

Верх гори, сакралізований з найдавніших часів, на початку XX ст. Марина Цветаєва визначає як поетичний символ духовності й світла,:

Та гора была как горб
Атласа, титана стонущего.
Той горою будет горд
Город, где с утра до ночи мы...

(«Поема гори»)

Однак для «кінця століття» визначення сакральності «верху» є проблемним. Актуальна орієнтація «униз» романтично лунала в картині В.Васнецова «Три царівни підземного царства», написаній у 1881 р. за замовленням С.Мамонтова для Управління Донецької залізниці. Значно жорсткіше тема «низу»

⁴ Черкасова Е.Т. Архитектура дворцово-паркового ансамбля Шаровка //Харьков. История. Проблемы. Перспективы. № 1, 2004 г. – С.15-19.



Архітектура модерну в господарчій частині маєтку. Будинок управителя. Стайні (рис. студ. С.Калюжного і Г.Рябоконе)

інтерпретована в Бориславських оповіданнях І.Франко. «Бог помер», констатував Ф.Ніцше. Прагматичні установки призвели до культурної кризи. Наприкінці ХІХ ст. позитивізм поступається місцем концепціям «філософії життя» Ф.Ніцше й А.Бергсона, есхатології О.Шпенглера, фрейдизму, з'являються поняття «тривалість», «мінливість», «творча еволюція». Феномен руху, динаміки, мінливості відчуттів стає усе актуальнішим в мистецтві й стимулює появу численних «Хороводів», «Вихрів», «Вакханалій» тощо. Але, як відзначає Д.В.Сараб'янов, «у самому цьому пориві й екстазі таїлася ущербність, надрив, часом перенапруга... Стихія починала панувати й над людиною, що ставала у її руках іграшкою». Місто, яке споконвічно несло метафору «небесного міста», в «кінці століття» бачиться стихією космічного зла: «Коварний змій с волшебным взглядом!», скаже про нього В.Брюсов. Міфічний змій - іпостась земних глибин, що дають вугілля й руду. Дзвіниця, що рветься з гори до неба, поступилася духовним лідерством залізниці, що приникла до дна долини, по якому «ползет трехглазая змея своим извилистым стальным путем» (О.Блок «Над озером»), «...немов осліпла й оглухла тварина, яку погнали на смерть» (Е.Золя «Людина-звір»).

Ансамбль заміської садиби, сформований «поза містом», «за огорожею», у світі золотих полів «Intermezzo» М.Коцюбинського, безсумнівно, відбивав дух епохи. Накладений на «дух місця», він прийняв форму художнього твору, складність прочитання якого базується на герменевтичній складності розкриття його «вторинної значеннєвої парадигми». При цьому суперечливий характер епохи наповнив

протиріччями зовні спокійну, відсторонену від столичних проблем, українську садибу.

АНАЛІЗ КОМПОЗИЦІЙНО-ПРОСТОРОВОЇ СТРУКТУРИ АНСАМБЛЮ

Просторова структура шарівського архітектурно-паркового ансамблю є похідною від структури досить пластичного ландшафту - зарослої лісом балки, що прилягає до русла річки Мерчик. Балку, що йде в широтному напрямку, формують схили двох паралельних пагорбів, між якими сформовані два ставки, по'єднані струмком. Північне плато створює своєрідний амфітеатр із чіткою крайкою уздовж тальвегу балки й струмка. На високій площадці, як у центрі амфітеатру, стоїть панський будинок з розташованими на сході від нього службами. Із заходу була побудована піднята на рельєфі невелика церква. Її можна бачити на старовинній фотографії садиби. Південний пагорб, що має більш лінійні обриси, так само формує чітку крайку, що обмежує балку. Він став територією ландшафтного парку з традиційною липовою алеєю.

Історія шарівського ансамблю почалася з 1700 р., коли осавул Ахтырського полку Матвій Шарий отримав «позволительный лист» на заснування в Мурафському повіті невеликого села. Формування сучасної садиби було пов'язане вже з іншим власником й іншим часом. У др. пол. ХІХ ст. поміщик Ольховський будує дім-палац й упорядковує прилеглу територію. Після нього маєтком володіли брати Гебенштрейни, один із яких, ботанік, займався вирощуванням екзотичних рослин, чим поклав початок парку. У 1900 р. маєток перейшов до сахарозаводчика Леопольда Кеніга. Кеніг продовжив розвивати парк, запросивши з цією метою садівників з Риги. Запрошений ним же, за припущенням, архітектор Якобі проектує будинки для службовців, оранжереї, стайні,

⁵ Сараб'янов Д.В. Стиль модерн. - М.: Искусство, 1989. - С. 175-176.

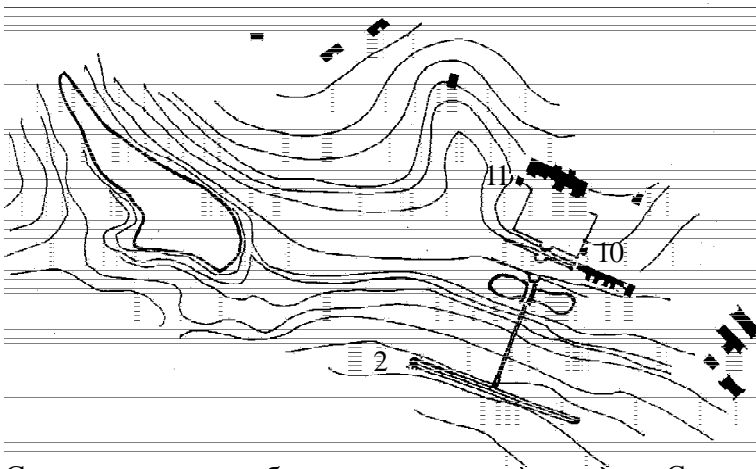


Схема плану ансамблю

- | | |
|----------------------------------|---------------------------|
| 1. Палац | 6. Оранжереї |
| 2-2. Липова алея | 7. Малий ставок |
| 3. Ворота и «будинок сторожи» | 8. Великий ставок |
| 4. Фазанник | 9. Церква (не зберіглась) |
| 5. Службовий комплекс (фрагмент) | 10. Альтанка |
| | 11. Башточка |

Шарівка. Палацово-парковий ансамбль

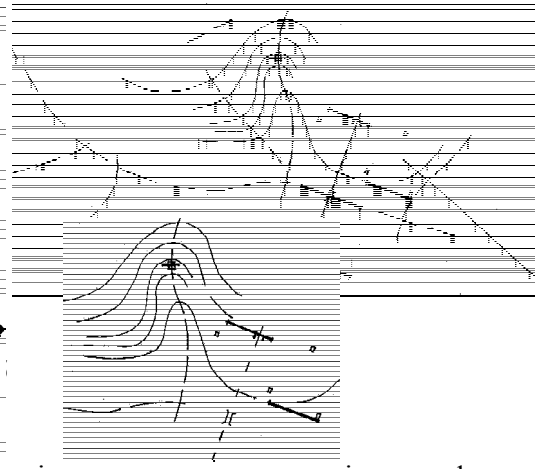


Схема архітектурно-планувальних і ландшафтних осей

Схема об'єктів панорами (в осях), що відкривається з липової алеї (основні - оранжерея, палац, церква, такі, що доповнюють - альтанка, башточка, комплекс воріт)

манеж, гаражі, електростанцію. Ним створений унікальний ансамбль цих господарських будівель, витриманий у стилі конструктивного модерну з башточками, куполами, вальмовими дахами в дусі прибалтійсько-німецької традиції, з тонкими за колоритом глазурованими кольоровими тягами вздовж фасадів будинків.

Наприкінці століття був перебудований дім-палац, що отримав дві романтичні вежі. При цьому центр композиції змістився до сходу. Із заходу залишився корпус старого класицистичного поміщицького будинку, що став асиметричною прибудовою до імпозантного палацу. За Л.Кеніга в 1911 р. був сформований значеннєвий центр будинку. Їм став добудований на другому поверсі двосвітловий «дубовий зал», розташований по центральній осі будинку. Стеля залу йшла нагору високим шатром. Це шатро виявлялось ззовні високим підйомом даху між двома палацовими вежами. Цій просторовій вертикалі протистоїть загальна горизонтальність структури будівлі. Витягнута із заходу на схід житлова структура повторила структуру витягнутого в широтному напрямку північного плато, його крайки й ставків унизу. Динаміка основного елемента була підтримана штучним оточенням. терасованого схилу. М'який схил пагорба був перетворений у систему цегельних підпирних стін, що формують три витягнуті тераси, які спускаються до води ставка. Закований у камінь, цей фрагмент ансамблю став нагадувати італійські вілли Відродження, з притаманним їм терасуванням.

Зі сходу до будинку примикає регулярний

сад. Через нього, продовжуючи широтну динаміку будинку, пряма алея веде до господарського двору. Паралельно цій алеї, з півдня сад обмежений корпусом оранжереї. Цей корпус, витягнутий уздовж струмка, виглядає композиційним продовженням терас.

На південному плато широтну вісь формує потрійна алея голландських лип.

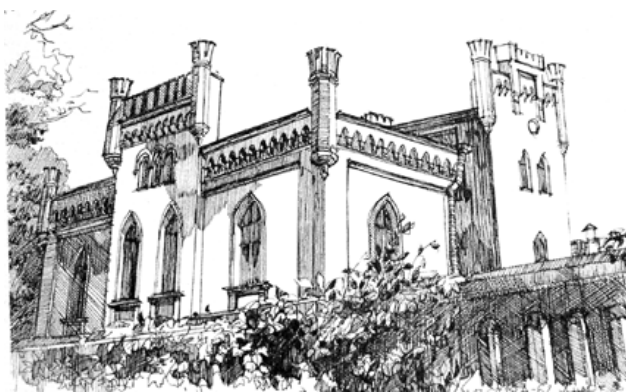
У широтному напрямку розташовані й два ставки в балці - великий, на заході, і малий - перед будинком. Через малий ставок перекинутий кам'яний арковий міст, що з'єднує обидва плато.

Місток фіксує перпендикуляр, що з'єднав широтні структури обох плато. У напрямку перпендикуляру сформована структура вертикальних осей. Починає цю тему вертикаль, задана головним простором палацу - «дубовим залом» (бібліотекою) і його шатром, що вінчає палац. Разом з обіднім залом на першому поверсі, що збирав усіх жителів маєтку, «дубовий зал» формував вертикально розвинений простір, завершений шатром, що добре читалось зовні й було протипоставлене містку й площині ставка. Вісь, зафіксована в зовнішній композиції палацу шатром даху й вежами, підтримана системою сходів на терасах, що ведуть до мосту, і крутою стежкою на протилежному природному схилі - підйомом на південний пагорб, до центра липової алеї. Перетин повздовжньої і поперечної осей алеї фіксує її центр, у якому логічно постає вертикальна вісь як центр перехрестя. Ця форма фіксує перехрестя

липової алеї і робить його противагою головній вертикалі палацу.

Ця жорстка лінійна схема порушується асиметричною мальовничістю, яку надають невелика альтанка й витягнута вздовж балки структура оранжерей, розташовані зі сходу, у рівні нижньої тераси, і витончена «романська» башточка на верхній терасі із заходу.

Привертає увагу стилістична свобода в архітектурі ансамблю. Складові ансамблю маєтку - житловий будинок і «будинок сторожи» витримані в стилістиці історизму зі зверненням переважно до романських і готичних мотивів, а господарський комплекс побудований у модерні у двох його варіантах - конструктивному, у прибалтійсько-німецьких традиціях, і живописному - «російському», дерев'яному (наприклад, збережений «будинок лісника»). Обидва варіанти модерну вражають художнім смаком їхнього автора (або авторів). У порівнянні з ними «історичний» будинок-замок виглядає посередньо. Але більш ніж скромні якості його архітектурної пластики компенсуються вражаюче гармонійним оточенням, тонким вписанням в цю гармонію і складними метафорами, які формує просторово-часовий архітектурно-ландшафтний контекст. Хронотоп садиби динамічний і мінливий, як динамічні «вихри» й «вакханалії» у мистецтві «кінця століття».



Палац. Фрагмент (рис. студ. В.Дідок)

СТРУКТУРА ПРОСТОРОВИХ ОПОЗИЦІЙ

При уважному аналізі Шарівського ансамблю привертає увагу повторювана тема протиставлень: палацу й парку, пагорбів й озера, мальовничості й регулярності парку, романтичного історизму палацу й раціоналізованого модерну службових корпусів. Ця тема продовжується аж до протиставлення функціональної ролі потужних терас, що приховують льохи-льодовики й

дренажні системи і їхнього мальовничого камуфляжу під середньовічні бастіони з ажурною завершальною балюстрадою.

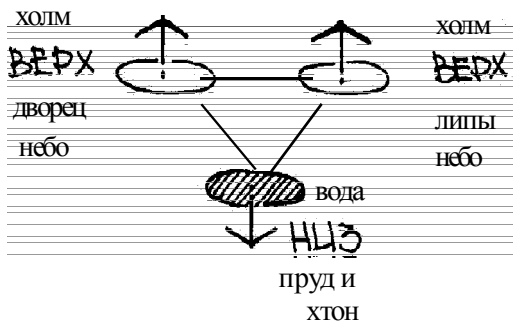
При цьому опозиційні фрагменти чітко поділяються на такі, що мають семантику «верху» або такі, що мають семантику «низу». Їх «небесні» й «хтонічні» хронотопи видозмінюються при зміні просторово-часового аспекту сприйняття й тим формують яскраву образну характеристику ансамблю, чіткість якої кожного часу наче вислизає й не дає себе визначити.

До першого, найзрозумілішого, шару опозицій відноситься протиставлення верхівок пагорбів, підтриманих спрямованим уверх гіллям старих лип і білих веж палацу, і озерних глибин «низу», посилених відбитою, неначе «перевернутою» аркою мосту. Зведені до схеми, ці структури майже ідентичні. Просторова вісь палацу й просторова вісь парку-лісу йдуть паралельно, підкоряючись вододільним лініям пагорбів. Міфопоетична семантика обох пагорбів на перший погляд однакова - їх «небесні» вершини відбивають традиційні уявлення про устрій світу-космосу з верхом-небом і низом-підземним світом. Вертикалі на вершинах і вода внизу підкреслюють цей космогонічний сюжет.

Ці відносини можна визначити як **перший (найбільш загальний) семантичний рівень досліджуваної структури**.

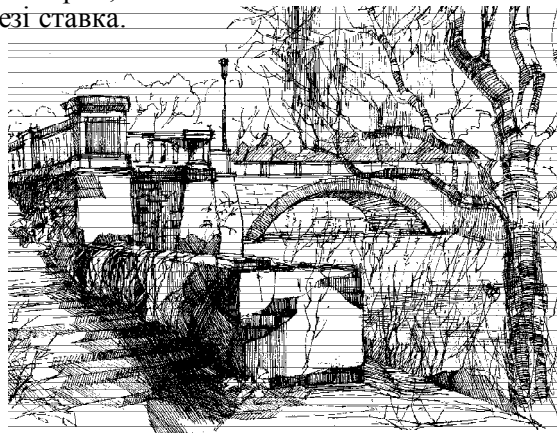
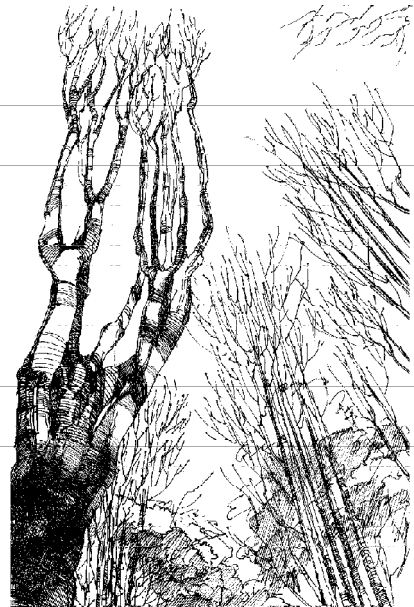
Однак у явній простоті цього контрасту ховається парадокс: верхи двох пагорбів виявляються семантично не ідентичними й по-різному ставляться до поділяючої їх води. Ставок з містком розділяє два майже однакових, паралельно спрямованих пагорби як принципово різні хронотопи.

Відповідно, **на другому семантичному рівні** проявляються принципові розходження двох, здавалося б, однозначних структур, представлених пагорбами. Один пагорб увінчаний білим палацом із псевдоготичними вежами, до якого ведуть чіткі горизонталі потужних терас, що піднімаються від води до верхньої площадки. Ці тераси з підпірними цегельними стінами й системою сходів перетворили м'який схил пагорба на грандіозну споруду, що підсилила фортифікаційно-замкнений образ будинку. Верхня тераса перед будинком з «правильним» газоном із круглою чашею фонтана служить наче сценою, для якої палац відіграє роль гігантських романтичних декорацій. Для яких глядачів розігрується там спектакль? Протилежний пагорб заріс парком, мистецьки сформованим як ліс із унікальними породами дерев, картинно розставлених, згідно з кольором й фактурою їхніх крон. Штучна «картина» органічно вписалася в природний



ОБРАЗ "ВЕРХУ": небесний вертикалізм веж палацу й лип алеї на вершинах пагорбів.

ОБРАЗ "НИЗУ": ставок і перекинутий через нього місток у балці, що розділяє пагорби; комплекс оранжерей на березі ставка.



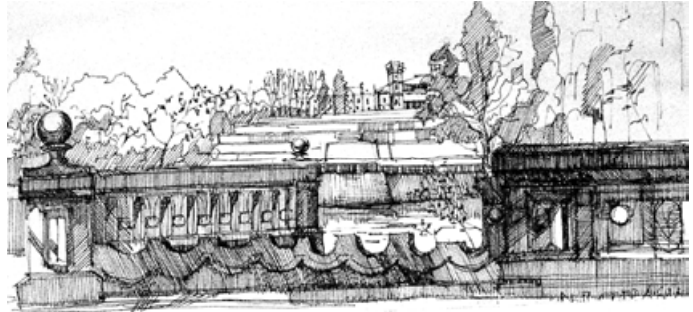
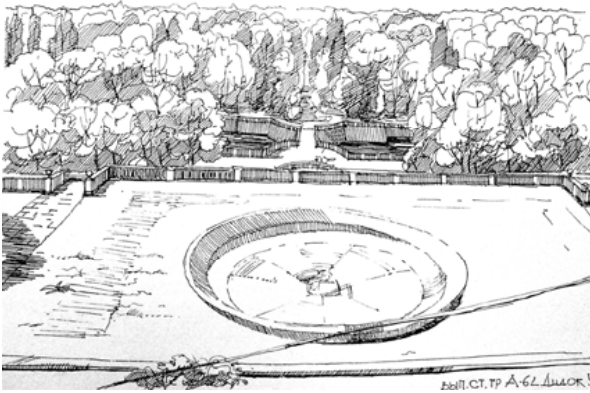
Співвідношення вихідних ландшафтно-архітектурних опозицій (рис. студ. В.Дідок)

контекст зелених заростей пагорба. «Ліс», опозиційний «будинку», як «природа» - «культури» стимулює образну метафору зіткнення людини й диких природних сил. Такі сили стародавнім грекам представлялися лісовим божком Паном, який несе людям «панічний жах», римлянам - Сильваном, слов'янам - лісовиками, мавками й іншими породженнями неприборканого ества природи. Пагорби з'єднує міст - складна міфопоетична форма на межі світа і «несвіта».

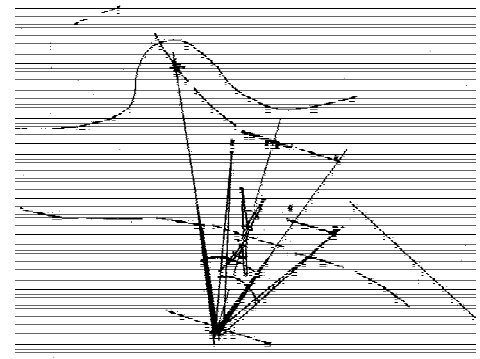
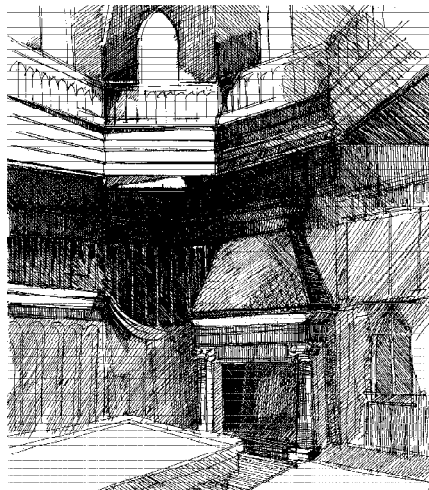
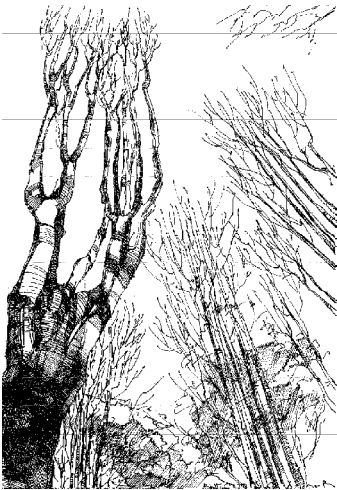
Тож, зусиллями архітектури й садового мистецтва створено ансамбль, наділений цікавими художніми якостями, найважливішим з яких є агональність - змагальність його компонентів. Два його паралельних світи - культурний й «дикий» ведуть таємничий діалог з вершин паралельних пагорбів.

Третій семантичний рівень сформований парадоксом. Палац усередині обшитий деревом (коштовним червоним дубом, рівним за унікальністю з коштовними породами парку) і тим залучає відвідувача до спілкування зі світом

«дикої» природи дерева. Усі вікна й, особливо, балкон другого поверху, відкриті на море дерев і трав, що розлилось до обрію. Відкритий вогонь камінів підсилює образ природної стихії, що одухотворює мертвий камінь. За греками, вогонь - вища, духовна форма матерії. Вона є центром Космосу. Її антропоморфне вираження - Гестія - домашнє вогнище й світовий вогонь. Гестія Космічна аналогічна Гестії домівки, і будинок, тим самим, стає в уявленні античності символом і моделлю живого й антропоморфного Космосу. Той же духовний принцип природного ества домінує тут, усередині кам'яної цитаделі. У той же час значеннєвий центр «лісу» - липова алея вражає своєю штучністю. Крім лінійності алеї (липи посаджені у вигляді чотирьох паралельних смуг), образ довершує форма дерев. Сформовані стрижкою крони голландських лип скоріше нагадують сюрреалістичні скульптури або механізми, ніж живі форми. Цікаво, що сучасна створенню ансамблю Шоста симфонія П.І. Чайковського містить той



ОБРАЗ "ВЕРХУ". Верхня тераса з фонтаном; вигляд парку з тераси палацу. Вигляд палацу знизу, від ставка.



ОБРАЗ "НИЗУ": "Механістичні" липи в алеї; п'ятьма дубового залу; вогонь каміна, що горить у п'ятьмі

Візуально-просторова схема (розглядається масштабне розкриття палацової панорами від липової алеї й інтер'єрної - від мосту. Метафоричний погляд «знизу нагору»)

Трансформація образу ансамблю через співвідношення опозиційної структури (рис. студ. В.Дідок)

же образ трагічного торжества механістичного світу над світом живим. Цей есхатологічний образ увійшов у музику Чайковського з культури модерну й став своєрідним знаком часу. Хто знає, може успішний цукровиробник Кеніг теж скуштував культурної гіркоти модерну? Не випадково його господарська частина маєтку досить явно віддала належне віянню часу.

Але цим образний лад внутрішніх просторів будинку не завершується. Його аналіз знову виводить на **перший рівень семантичної структури**. Однак цей рівень (назвемо його «1.1») уже істотно відмінний від вихідного. Інтер'єри репрезентативних частин будинку неймовірно високі. Їхні шатрові завершення народжують небесну тему завершення російських теремів або готичних палат. Це найліпше простежується в бібліотеці й кухні (царстві Гестії) палацу, розташованих у композиційному центрі будинку. Небесна семантика шатра відома. Покров, намет, покрівля, балдахін, купол - усе це міфопоетичний образ неба, яке розуміють як дах, що покриває космізовану

землю й людей від впливів зовнішнього Хаосу. В інтер'єрі бібліотеки цей образ покріву-шатра повторений двічі - у покритті кімнати й у монументальному завершенні каміна. Виникає ідея неба, небесності, піднятості над повсякденним світом сформованого палацом архітектурного простору. Перед нами космос із палаючим у середині Вогнем. Але! Снову проблема. Парадні кімнати, що обшиті «до небес» темними дерев'яними панелями, похмурі й скоріше занурені в п'тьму, ніж знесені до світла неба. Це небесна тема, наче перекинута вниз, як «перекинута» міст, відбитий у воді. Космос переходить у свою протилежність - Хаос. Можливо, і тут панує ідеологія епохи, що породила есхатологію модерну?

Настільки ж неоднозначний образ липової алеї, що вінчає протилежний пагорб. Деревя неначе в екстатичному танці витягнули гілля нагору. Їм тісно й вони майже перетворилися на колони, спрямовані до світла піднебесся. Крони внизу позбавлені листя, що буває на

самому верху, і дерева виглядають оголеними, осінніми навіть у розпалі літа. Вони створюють жорсткий ритмічний танець кістяків; кістяків того, що може вважатися живим. Відчуття, що охоплює глядача в алеї, викликає образ органних труб або гігантських струн якогось інструмента. Очевидно, тут доречний термін Ле Корбюзьє «зорова акустика». Алея звучить не шумом лип, а спрямованістю динамічного простору. Але вектор цієї спрямованості явно не небесний. Алея світла, але її значення орієнтація - униз. Туди веде тема Хаосу, що грає кістяками лип. Космізовано-логічна, розчерчена алея прагне не до «небесного», а до іншого порядку.

Тут у відносинах пагорбів, будинку й «лісу», що розкинулися на вершинах, знову виникає гармонія, заявлена на початку. Вони однакові своїми семантичними темами. Але це теми не «верху», як здавалося на початку, а «низу» - теми загальної для культури «кінця століття».

Ці опозиційні конструкції формують цілісні просторово-часові структури, які можна співвіднести з уявленням про хронотоп. Протиставлення-протиборства хронотопних структур залучають нас до ігрових відносин, що живуть за особливими правилами.

АНАЛІЗ ІГРОВОЇ СТРУКТУРИ АНСАМБЛЮ

У розкритті вторинного змісту художнього твору особливе місце займає ігрова складова. Позначені вище опозиції формують агонально-ігрову структуру, яку можна розглядати як духовну складову композиції ансамблю.

За визначенням Й.Хейзинги, **гра як культурна діяльність - це, насамперед, вільна діяльність, що не ставить прагматичних цілей; діяльність з умовною специфікою й така, що у своїх вищих проявах щось позначає.** Гра відокремлена від «повсякденного» життя тривалістю й місцем дії. Вона проходить усередині обмеженого простору, що може бути зрозумілим і як священний ритуальний простір. Важлива властивість гри - елементи повтору, рефрену, чергування. Композиційні принципи гри: метрична або ритмічна побудова, маскування змісту та ін. Порядок гри виражається в ритмі й гармонії. Естетична якість гри обумовлена творчим потенціалом людини. Вона збагачує гру створюючи напругу, чергування, контраст, варіантність, рівновагу, зав'язку й розв'язку, тобто якості, традиційно властиві твору мистецтва. Особливе місце у грі займає елемент напруги: нестійкість, непевність, шанс або можливість; напружений пошук відповіді на загадку. Напруга гри переходить у підйом

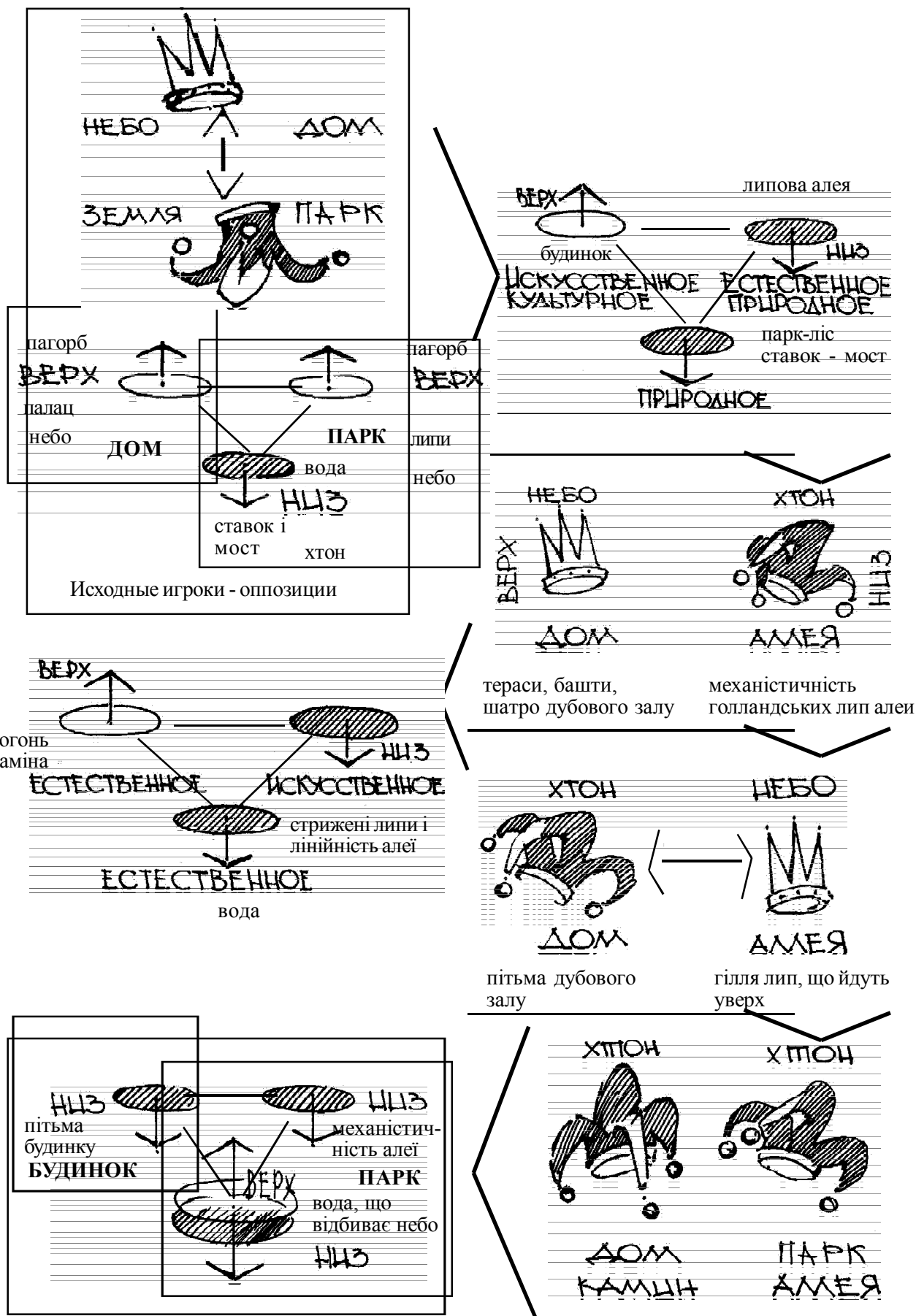
почуттів. Мажорний ігровий настрій - специфіка свята, що веде до розрядки.

Для аналізу ігрових якостей композиції реального ансамблю варто задатися умовою, що в архітектурному сюжеті ігрові серйозність й умовність можуть інтерпретуватися як реальність архітектурної ситуації і її умовне трактування, можливе в рамках певного сюжету або культурного коду.

Ансамбль Шарівки явно вичленований з навколишнього середовища своїм репрезентативним призначенням, що протистоїть сільськогосподарському оточенню. «Інший» світ маєтку штучно створений принципово відмінним від повсякденного, традиційного укладу Слобожанщини. У ній явно виділене ігрове поле - штучно створений парк, прихований в ньому палац, святковість і карнавальність побуту в якому обумовлена самою архітектурою, що надягла лицарську маску. Будинок вибудований в «історичному» стилі. Покоління власників з німецьким корінням відтворили певне уявлення про романські й готичні замки своєї батьківщини, як про міфічну небесну Валхаллу й бенкетуючих там асів. «Небесна» метафора будинку свідчить про це. Невипадково, Кеніг, що розширив старий панський будинок, не продовжив логіки його класицистичної традиції. Барон-цукровиробник зіграв у лицаря, що живе в замку з вежами. «Валхалла», вибудована серед бурячних ланів України, запропонувала відповідну гру і своїм мешканцям, і майбутнім відвідувачам.

Штучному ігровому середовищу будинку відповідає гра «штучної» липової алеї. Тут повною мірою можна говорити про агональність ансамблю. Діалог будинку й алеї будується на їх протилежній образній орієнтації. «Небесний» будинок й «хтонічна» алея вступають у суперечку на рівних. Підставою для такої рівності виступають рівноправні вершини пагорбів, просторовий масштаб і специфіка вичлененості з навколишнього середовища обох гравців - будинку й алеї.

Алея демонструє напружену просторово-динамічну тривалість і розчинення в структурі «лісу». Її образ - хтонізм «низу». Будинок більш диференційований і сталий, він прагне «нагору» небесністю веж і шатрових завершень інтер'єрів. Але алея «завдає удару», - і інтер'єри будинку виявляються хтонічно похмурими. Вони таять загадку цього сутінку, що оселився за білими стінами кам'яної твердині. Будинок «завдає відповідний удар», - і алея високо вгорі зеленіє свіжим листям на тлі синього неба. Якості «низу» й «верху», позначені як вихідні, у



Модель ігрового перетворення просторово-часових опозицій Шарівського ансамблю.
Перехід від архітектурного історизму до культури модерну

процесі гри - розгадування, «перевертаються», стаючи своєю протилежністю. Значення початкові маски замінюються антиподами. У результаті протилежності знімаються. Динамічна структура крон голландських лип алеї знаходить «пару» у структурі будинку - їй під стать масивний камін в «дубовому залі». Голландські липи й камін - це однопорядкові величини - хтонічні елементи, що виражають похмурий тевтонський дух всієї садиби. Але й цей внутрішній сутінок має антипода. Білий колір зовнішніх стін палацу й стін терас, ажур балюстрад і фризів ховає в середину загадкову тьму як Мінотавра в його Лабіринті. Але загадка полягає в тому, хто такий Мінотавр? Це абсолютна тьма або абсолютне світло, Зевс Хтоній або Зевс Астерій?

Іншою агональною опозицією може бути названа опозиція пагорбів і води. Обидві вони оформлені архітектурно: вершини пагорбів завершені будинком і липовою алеєю, ставок - мостом, що підкреслює глибину. Вершини і їхні завершення при погляді ззовні «небесні», вода - хтонічна. Але погляд «зсередини» корегує перше враження. «Верх» відкриває свою хтонічну сутність, а вода відбиває небо, яке сяє між двома темними схилами. Немаловажною в цій грі є й семантика мосту. Міст - зв'язка між світами - «тим» й «цим», світом і несвітом, життям і смертю. У «перевернутому», вичленованому з природного контексту ансамблю такі архетипні якості моста повинні

діяти особливо яскраво. На них чітко вказують «окультурені» терасами схили пагорба з палацом і вкриті лісом (можливо аналогом едичного «Мюрквіда») схили пагорба навпроти. І знову перекидання: фінал двобою «зненацька» порушують «маски» - хтоничність, приховувана палацом, і «небесна» логіка лінійності алеї. Партнери в запалі міняються місцями й гра-агон триває. У результаті багаторазово повторюваного подолання-розгадування (напруги-страждання) і наступної за ним розрядки (очищення) формується багаторазово пережитий катарсис, повторюваність якого, за Леві-Стросом веде, до мифізації події й (або) до метафоризації твору мистецтва.

У лекції подано аналіз лише кількох, найбільш явних бінарних опозицій, що розкривають агональну структуру композиції архітектурного ансамблю Шарівки. При детальному вивченні цього твору аналіз може бути поглибленим. Але й у такому варіанті можна відзначити складність його побудови, його багатоаспектний метафоричний ряд, що викликає ігрові асоціації. Це дає підставу говорити про досить високий художній рівень шарівського ансамблю й ступеня його естетико-архітектурної цінності.



Шарівка. Вигляд ансамблю на поч. XX ст.

КОНТРОЛЬНІ ЗАПИТАННЯ

Що складає агонально-ігрову структуру Шарівського ансамблю?
Назвіть головні бінарні опозиції

ландшафтно-архітектурної структури ансамблю.
Що є головною загадкою ансамблю?
Як розкривається культура модерну у композиції ансамблю?

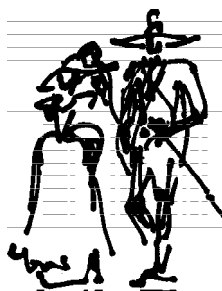
ЛЕКЦІЯ 15.
**АГОНАЛЬНА СТРУКТУРА АРХІТЕКТУРНОГО АНСАМБЛЮ
УМАНСЬКОГО ПАРКУ СОФІЄВКА**

Ігрові параметри ансамблю.

*Гідротехнічний параметр ігровою
структури парку.*

*Ігрові структури композиційних
фрагментів парку.*

*Поєднання фрагментів у єдиний образ
парку через розуміння космічної
упорядкованості.*



У будь-якій естетичній структурі завдання гри звичайно спрямоване на те, щоб розкрити «темний» зміст «вторинної смислової парадигми», що таїться за Г.-Г.Гадамером, у мімезісі, «наслідуванні» твору мистецтва ідеальному, космічному зразку. **Радісне**

завершення гри обумов-

лене впізнаванням у повсякденному ідеального (космічного) зразка. Мистецтво відрізняється від гри як такої тим, що його ігровий результат завжди неповний. Впізнавання відбувається неначе не до кінця (як результат інтерпретації) і стимулює нову загадку (вторинну інтерпретацію). Чим більш багатшаровою виходить структура впізнавань (розгадок), тим більш впевнено можна говорити про високий художній рівень твору.

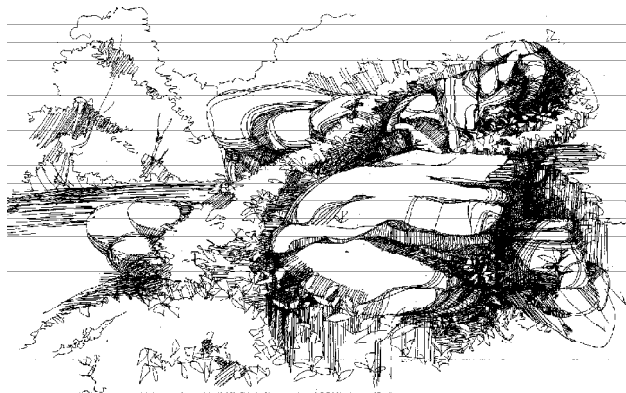
Як вже було сказано в попередніх лекціях, ігрову структуру архітектурного ансамблю можна розглядати, насамперед, як **структуру**

агональну (змагальну). Саме так треба розглядати паркову структуру Софіївки як ландшафтного твору, де архітектурна складова є вирішальною, але матеріалом формування простору став природний ландшафт: рельєф, вода, каміння, дерева і трави.



У рамках власне архітектурно-просторової агональності має сенс відзначити наступні культурно-психологічні характеристики ігрової ситуації (за Й. Хейзингою): загадковість (загадування й розгадування загадки), напруженість (напруження й розрядка), сакралізація (сакральне й профанне), локалізація місця дії (ігрове - неігрове) та ін.

Крім універсальних параметрів художньо-ігрової структури, архітектурно-просторові параметри структури парку Софіївка



Парк Софіївка. Іонійське море, острів Ітака (рис. студ. О.Слюсарєвої).

коректуються наступними культурологічними параметрами:

- 1) античними сюжетами, розіграними в уманському ландшафті;
- 2) історією Софії й Потоцького, розіграною у парку;
- 3) інженерно-гідротехнічною основою парку.

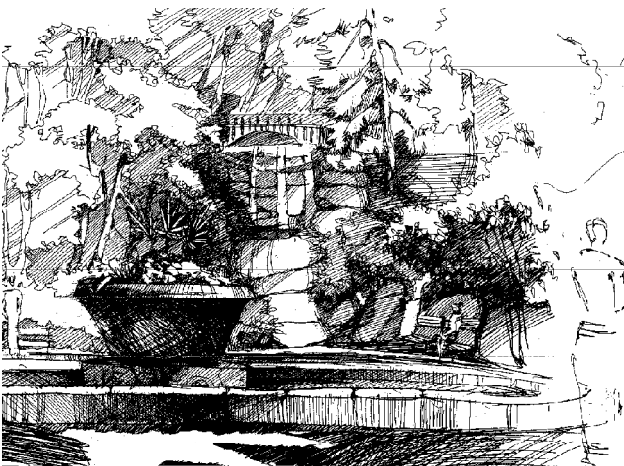
До ігрового моменту, пов'язаного з гідротехнікою, можна віднести протиріччя в русі води (зверху вниз) і шлях глядача - знизу вверху. Гідротехнічна система послідовно включає: накопичення води, спрямування її в 2 русла: природне й штучне (підземне), направлення обох русел до Великого водоспаду, перехід до штучного озера й вихід у природне русло ріки. На значеннєвому рівні водна експозиція на шляху води зверху вниз розвертається в напрямку від спокою накопичувального ставка до вибуху озерного фонтана. Шлях води членується на відрізки двома водоспадами: водоспадом грота Фетиди, «впускаючим» воду в парк, і Великим водоспадом, що закінчує водне бурління ріки на вході до нижнього озера. Вихід води з парку (періоду С.Потоцького) завершується фонтаном, після якого вода через арковий портал «Венеціанського містка» повертається в природне русло. Але, мабуть, найбільш чітко «шлях униз» виявляє підземна ріка. Виливаючись зі спокійної небесності верхнього ставка через шлюз, течія несе воду в темряву підземного русла, що закінчується мініатюрним озерцем, затіненим навколишніми деревами. Назва ріки й озера (Стікс, Мертве озеро) відсилає до «нижнього світу» Аїда й Персефони. У цьому сенсі фонтан нижнього озера можна розцінити як сповнене стихійної сили вивільнення з полону царства тіней. Тут можна згадати міф про вихід Персефони-Кори із царства Аїда в земний світ.



Таким чином, спуск униз і фінальна вертикаль струменя фонтану одержують не тільки гідротехнічне, але й семантичне наповнення.

Шлях сучасного відвідувача веде у зворотному напрямку. Усі перепади системи, оформлені як водоспади й фонтан, сприймаються природними перешкодами, що вимагають подолання. Отже, розвиток сюжету природного бігу води зіштовхується зі зворотним сюжетом його подолання. Виникає проблема значеннєвого з'єднання «шляху нагору» й «шляху вниз». Від глядача потрібне розв'язання задачі: як варто читати водну композицію парку? Або як змінюється зміст прочитаного залежно від перевертання тексту? Ця суто ігрова ситуація унікальна й належить тільки композиції Софієвки.

Проте можна відзначити, що парк за Потоцького, як пише дослідник І.С.Косенко, вперше відкривався саме зверху і головна точка огляду збігалася з течією води.



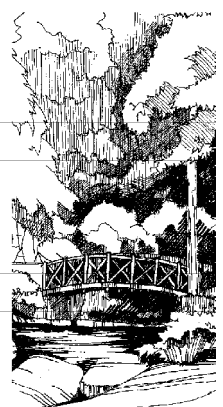
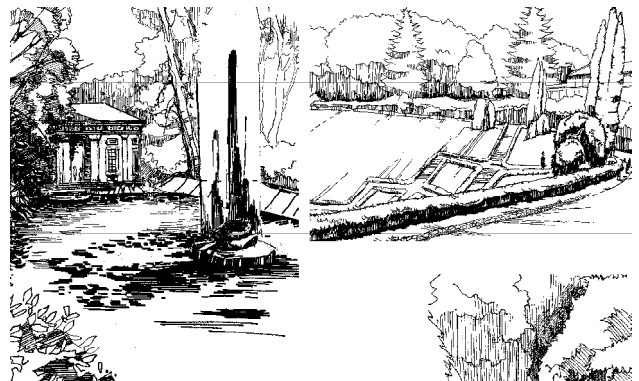
Площа Зборів
(рис. студ. О.Слюсареві)
Великий водоспад
(рис. студ. В.Ганжи)

Розв'язанням проблеми, імовірно, служить центральний ансамбль «Долини гігантів» з «площею Зборів» і гротами. Цей ансамбль за змістом і композиційно з'єднує обидва шляхи. Шляхи води й людини зіштовхуються й закручуються у вихровому русі. Близька до овалу барочна площа «для людини» включається в «нелюдську» гру води й кам'яних брил.



Античні сюжети парку є ігровими за своєю суттю; вони наочно демонструють запрограмовану авторами «гру в Грецію».

«Долина гігантів» сприймається на контрасті з попередньою спокійною гладдю **нижнього озера** («Іонічного моря»). Озеро своєю композицією, розрахованою на розглядання пейзажу з літературним сюжетом, задає глядачеві умови гри, у якій головним є впізнавання (відстеження) того або іншого сюжету грецького міфу, добре знайомого людині 18 століття, яка отримала класичну освіту. Це свого роду пролог майбутнього дійства. Вода і скелі формують уявлення про грецькі пейзажі. Назви штучно створених пейзажних фрагментів (о. Ітака, о. Лесбос) націлюють на поетичне й, імовірно, у першу чергу, гедоністичне сприйняття цього пейзажу. Струмінь фонтана, що виривається з розщелини скелі (за С. Потоцького, пізніше - фонтан «Змія»), імовірно відсилає до царства Посейдона - бога морів, води й того, хто струшує суходіл. Відповідно, храм Посейдона був розташований біля цього ж озера, поблизу овалу «площі Зборів». Отже, тема парку - це тема озера. Вода, що вивільнилася зі скелі (Посейдон висік зі скелі воду в афінському Акрополі) - це, мабуть, головна тема парку, активно заявлена на початку експозиції.



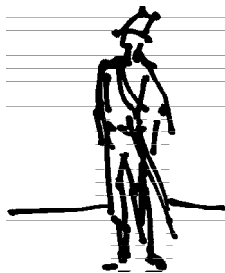
Фонтан «Змія», фонтан «Семиструйка»,
Амфітеатр, Венеційський місток (рис. студ.
О.Слюсареві, В.Ганжи).

Фонтан озера відсилає до іншого фонтана, який також служить композиційним центром. **Фонтан озера й фонтан «Семиструйка»** - це ще одна ігрова пара. Могутня вертикаль

озерного фонтана в динамічній горизонталі озера (як, здавалося б, ясний початок сюжету) протистоїть мініатюрній компактності «Семиструйки», яка композиційно «збирає» величезний статичний (і безводний) амфітеатр. Його метафори більше складні й багатоходові. Його розгадка внаслідок цього, неоднозначна. Царство Посейдона й царство Зевса зіштовхнулися тут, щоб перетворитися на царство Аїда з його підземними ріками й гротами. Майже непомітна вода «Семиструйки», захована в «обіймах» амфітеатру, - це результуючий фінал композиції парку.

Чоловічий - розумний принцип амфітеатру приборкав, можливо, на певний час, порив жіночної стихії, перетворивши її титанічну міць у ліричний дзюркіт. Повітряно-небесні маси Світла-Зевса й хтонічні маси Землі-Геї охопили й перетворили «дику» воду. Можливо, так

С.Потоцький «перетворив» «дику» грекиню Софію. Збереження загадки в композиції амфітеатру й «Семиструйки» - це свідчення художньої майстерності авторів парку.



В інших відносинах озеро з фонтаном перебуває з «Долиною гігантів», її гротами й «Великим водоспадом». Статика озерної гладі (незважаючи на динамізм форми озера) контрастна динаміці напруженого ритму «Долини гігантів». Статика озера сприймається при прямуюванні вздовж нього. Її формує великий ритм озерного простору (тут доречно згадати про міфопоетичну усталеність «завжди»), вкрапленнями в який виступають акценти протилежного берега. По суті, озеро - це грандіозна пауза між двома акцентами з його торців. На відміну від озера «Долина гігантів» формує частий ритм, де один акцент йде за іншим при незначних паузах. Панорама озера завжди відкрита. Візуальні кадри «Долини гігантів» локалізовані й часто змінюються. Озеро омите світлом. Вода (то темна, то світла) блищить під променями сонця й відбиває небо. Гроти «Долини гігантів» темні й вузькі («вузькість - жах»). Струмінь фонтана спрямований вгору, струмені водоспаду спрямовані вниз.

Озеро - це вступ до грецької теми, «Долина гігантів» її реалізація; Іонічне море - це довгий шлях додому як для Одисея, так і для Пенелопи.

«Долина гігантів» повністю відповідає умовам гри. Вона загадкова, ритмічна, наповнена образами як просторовими, так і культурологічними. Грот Сцилли, грот Тантала - такі ж знаки «Греції» як і «острови» Ітака й Лесбос на

озері. Але якщо камені-острови озера спрямовані з води вгору, те гроти ведуть униз, у товщу скелі.

Між озером і «Долиною гігантів» поміщена пауза - «площа Зборів». Її видно в комплексі «Долини» і сприймається вона як ціле з «Великим водоспадом». Вертикалізм струменів водоспаду й горизонтальність «площі» формують те ж композиційне відношення, що й фонтан з озером. Але пропорції тут інші й інший образ. Доглянута рівна площадка оточена спокійною водою озера і наче протипоставлена хаосу струменів водоспаду й кам'яних брил «Долини гігантів». Навіть декоративна водойма в її центрі протистоїть «кипінню» водоспаду. Над площадкою піднята на штучній скелі скульптура Амура - античного божка любові. Скульптура встановлена так, що панує над усім комплексом - і площею, і «Долиною гігантів». Амур осіняє й спокій площадки, і кипучу міць природи. Тему любові підсилює і скульптура Паріса, поставлена трохи нижче Амура.



Боротьба Зевса з породженнями Землі й Урана Гігантами, як відомо, закінчилася поразкою останніх. Чи цих Гігантів мали на увазі автори парку? Може «Долина» моделює первозданий світ, де Гіганти жили і розважались, розтрощуючи своєю негнатовною силою усе навколо. Зевс впорядкував

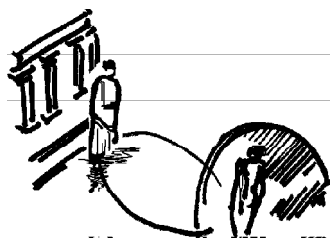
світ, відправивши Гігантів у Тартар, але й відтіля вони готові вирватися й знову вступити в бій. Саме ця небезпека виходить із гротів долини (наприклад, грота Сцилли - хтонічного персонажа Одиссеї), з темних розпадин і вкритих мохом гранітних брил, що оточили вирівняну площу Зборів.

Цей фрагмент композиції найбільш ефектний. Тут вражають величезні брили, деś природні, а здебільшого нагромаджені штучно (нагромаджені Гігантами?). Гігантський водоспад, що спадає в озеро, валуни й плескіт води створюють романтичну атмосферу боротьби й подолання. Часта зміна видових картин, короткі перспективи, мерехтіння світла й тіні роблять гру в Гігантів напруженою й захоплюючою як барочні композиції. Похмурі просторові «загадки» гротів і розпадин, посилені їхніми літературними сюжетами, переміняються світлою «розгадкою». Дистанції «загадки» більш тривалі, ніж дистанції «розгадки». За однією загадкою (або паралельно їй) йде інша, друга... Просторова гра-агон звалюється на глядача як водоспад, звучання якого не припиняється. Його струмені

з'являються то в одному кадрі, то в іншому, неначе підтверджуючи думку про первозданний Хаос - початок світу. Можливо, вони говорять про біблійний Едем або Золотий вік греків - епохи абсолютного щастя на лоні дикої природи. Не випадково в кадрах час од часу з'являється мармуровий Амур, що нагадує про історію ніжної Психеї.

Долина Гігантів - царство води й скель (вона нагадує про китайське мистецтво живопису «гори-води»). Хтоничні порожнини Землі, вода як знак «нижнього світу», тіні - все це метафори жіночого начала, трактованого як природна, первозданна стихія. Світле чоловіче начало овальної площадки «Зборів» хоча й виявляє певний центр, навколо якого, наче по спіралі, закручена хтонічна композиція «Долини гігантів» із гrotами, але не несе естетичної сили останньої. Два агоніальних персонажі - площадка й долина з поділяючими їх гrotами міряються силами, й у цій боротьбі перевага на стороні долини. На відміну від відносин партерного амфітеатру й «Семиструйки», амфітеатр «долини Гігантів» з комплексом гrotів й «площа Зборів» як їхній центр, невірноважені, їхні відносини динамічні, місця в композиційній ієрархії проблематичні. Вихор, що захопив воду й камені, несе їх і викидає водоспадом в озеро.

Грот Фетиди, Громовий грот (грот Каліпсо) і галявина між ними створили агоніально-ігрову ситуацію, мабуть, найбільше чітко виявлену.

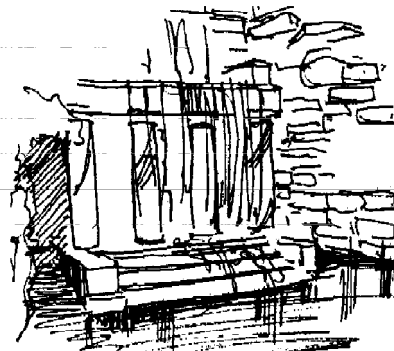
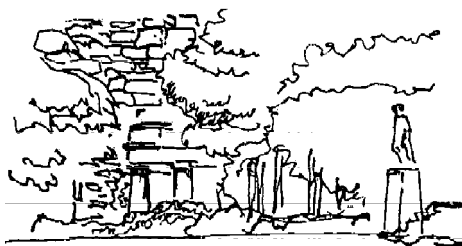
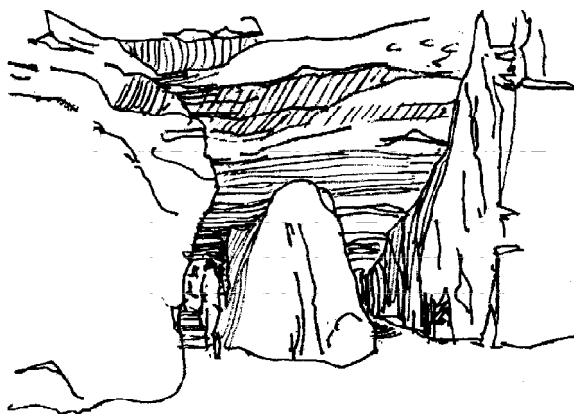


Але спочатку треба зупинитись на персонажах, яким присвячено гrotи: німфах Фетиді й Каліпсо. Ці грецькі хтонічні німфитаніди пов'язані між собою темою любові, причому

любові без взаємності. Німфа Фетида, дочка титана Океана, - архаїчна наречена Зевса, яку він покинув, боячись народження сина. Німфа Каліпсо, дочка титана Атланта, - це та, закохана у Одісея німфа, яка цілий рік утримувала його на своєму острові, безнадійно вимагаючи відповідного почуття.

На першому рівні сприйняття ці два гrotи дзеркально протиставлені один одному. В одному - домінує «природа», в іншому - «мистецтво»¹. В одному гrotі кам'яна маса

¹ Опозиція «природа-мистецтво» заявлена на підході до гrotів у вигляді композиції, розташованої перед ансамблем «Критський лабіринт».



Гrotи Громовий (Каліпсо) і Фетиди (Венери). Галявина між гrotами.

ховає воду в темній глибині, в іншому - сама ховається за струменями води. Один грот - витвір природи, інший - витвір мистецтва. Ці добре зрозумілі відносини, становлять перший рівень даної структури. Його розгадка-інтерпретація може бути сформульована в такий спосіб: вода - це душа й таємниця природи і тільки мистецтво її відкриває світу.

Але, «відкрита світу» душа-вода архітектурно обробленого грота Фетиди відразу перетворює чоловічу логіку ордерної композиції на її протилежність, розмиваючи границі й спотворюючи вивірений малюнок. «Світ навпаки» з'являється в цьому гrotі досить чітко. Це світ тієї хтонічної безодні, де царює океаніда Фетида. Громовий грот або грот Каліпсо також містить елемент «перевертання». «Природний» грот явно штучний. Його «портал» з каменем-колоною, його інтер'єр несуть сліди митецької обробки. А витончений напис на стіні наче натякає на вірність здогаду. Людські (або циклопічні) сили постаралися максимально відповісти природі,

але пристосувати цю природу для своїх потреб. Тут проявляє себе аристотелівський мімезис - мистецтво як наслідування природі.

Але ще більше тут проявляє себе мімезис у трактуванні Г.-Г.Гадамера - мистецтво як наслідування космічному зразку-ідеалу як вищому прояву природного принципу. «Древні називали космос печерою» сказано у Геракліта. У середині цієї печери горів вогонь Гестії (вогнище Зевса). Тьма й вода - традиційні метафори Хаосу, з якого був породжений Космос. Таємнича вода в темній печері моделює перед-філософську концепцію античності про світ-космос, породжений з небуття-хаосу.

Але темна вода може бути й моделлю іншої думки. Жіночна глибина й непізнаваність, лоно землі й лоно жінки, таємничість душі-води - все це «граючі» образи Громового грота.

Наступний рівень формує виявлена **єдність гrotів**. Два гроти - це наче два боки медалі - два погляди. На що? На засвоєний з гімназичного курсу грецький світ? На художню культуру класицизму, що зіштовхує світ природи й світ мистецтва? На душу грекині Софії? Загальним у всіх дискурсах є вода. Її супроводжує камінь, що у вигляді дикої сили, ховає її; або в окультуреному вигляді стає її тлом. Вода й камінь - Фетида й Зевс, жінка й чоловік, Софія й Потоцький! Не випадково пізніше грот Фетиди був доповнений статуєю Венери. Біломармурова богиня любові в струменях води співвідноситься з водоспадом і фонтаном як варіації на одну тему - води як джерела життя й води як жіночої суті, водного східного «інь». Усі три водних композиції мажорні й упевнено творять навколишній світ. І тільки один маленький фонтан Семиструйка переводить цей стверджувальний мажор у питання: «а чи так це?». Йому вторує темна вода Громового грота. І знову ігрова загадковість творить структуру образу.

Темна вода Громового грота - таємнича загадка парку або ефектний атракціон? Світла вода грота Фетиди це розгадка грота-антипода або просто еkleктична краса підпірної стіни?

Обертає на себе увагу й такий момент. Грот Фетиди - це перша поява на сцені парку ріки Кам'янки. До цього в ставок-водосховище вбігала річечка з низьким ім'ям Багно. Пройшовши чистилище водоймища й переборюючи грот Фетиди в окультурену природу парку вступає ріка Кам'янка - інженерно й художньо перетворена, навчена латині й грецькому. Її облагороджена в межах



класицистичного світогляду вода стала об'єктом високого мистецтва. Портал грота Фетиди - це й границя між водами Багно й Кам'янки, і врочистий вихід колишньої селянки (а може бути самої Софії?) на великосвітський бал.

Отже, здавалося б, загадка впорядкованості Космосу розгадана. Але грецький Космос зберігає фрагмент Хаосу, що причаївся у глибинах Тартару. Можна розгадати логіку Космосу, але не можна до кінця зрозуміти Хаос. Його вплив вносить таємничу плутанину в будь-яку розгадку. Світ Хаосу Софіївки нескінченний, як нескінченна її розгадка.

Таким чином, можна заключити, що аналіз ансамблю Софіївки дозволяє в межах наукового дослідження розкрити комплекс її художньо-образних структур, виявити значеннєві аспекти, що ускладнюють ці структури, що говорить про високі естетичні якості ансамблю. Упорядкованість значеннєвої структури Софіївки, розглянута в кількох аспектах - композиційному, образному, ігровому. У кожному з них її порядок зрозумілий на основі власних правил й є замкнутим усередині власної структури. Загальним є апеляція до того, що Ю.Лотман називає «вторинною значеннєвою парадигмою», що формує художній аспект тексту, а Г.Гадамер пов'язує з аристотелівським мімезисом, зрозумілим як наслідування міфопоетичному космосу. Космічний порядок, заданий людині в його архетипах, являє собою стійку основу будь-якого впорядкування й дозволяє розкрити парадигматичну основу ансамблю як основу, що породжує все нові значеннєві асоціації. Останнє ж дозволяє говорити про таку структуру, як про художню.

На прикладі Софіївки можна стверджувати, що розкриття значеннєвої складової архітектурного ансамблю досить складний і маловивчений процес, що попри це може бути включеним до архітектурних досліджень. Наявність такого аналізу дозволяє відповісти на важливе запитання, що стосується художніх якостей того або іншого ансамблю, його ціннісного естетичного й соціального потенціалу.

КОНТРОЛЬНІ ЗАПИТАННЯ

Визначити ігрові параметри ансамблю Софіївки.

Як протиставлені «шлях униз» і «шлях уверх» у ігровій структурі парку.

У чому проявлено агональну структуру парку?

Як використані античні сюжети у композиції парку?

ЛЕКЦІЯ 16

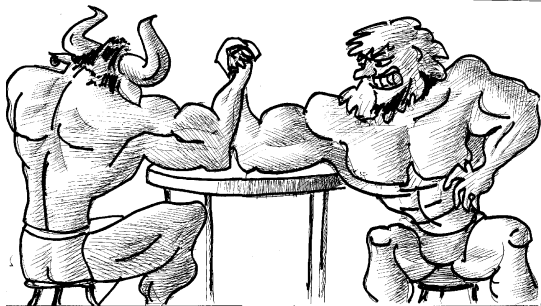
КОМПОЗИЦІЯ ПРОЕКТОВАНОГО КОМПЛЕКСУ ЯК ВІДОБРАЖЕННЯ ІГРОВОЇ СИТУАЦІЇ

Ігровий простір

Агон – змагальність в архітектурній мові

Загадка і розгадка в архітектурному сюжеті

Шанс (удача) – архітектурна кульмінація сюжету



Зевс-Лабріс. Рис. студ. гр. А-2.2

А.Кривченкова

Якщо говорити про гру в архітектурному розумінні, варто мати на увазі відомий вислів Й.Хейзингі: “Агональне почуття керує світом”. Це почуття виходить зі споконвічної людської якості – затвердитися у відчутті власної гідності.

Почуття власної гідності – це головна гуманітарна складова духовності в будь-якій діяльності, і, насамперед, в архітектурі. Архітектура створює для людини середовище його постійного перебування: “Низькі стелі породжують низькі душі,” – сказано Ф.М.Достоевським.

“Стеля” архітектора, що працює із середовищем – небо, “стіни” – обрій. Навіть працюючи з невеликим фрагментом середовища, архітектор відчуває ці категорії простору. Він вичленовує з великого зовнішнього світу – макрокосму внутрішній світ – мікрокосм. Близкучий приклад – внутрішній простір афінського Акрополя, розкритий “на море” [2, 40]. Тим самим створюється **“ігровий простір”**, який, однак, буде підпорядковуватися загальним законам макрокосму, оскільки є його зменшеною моделлю. Світ у цілому або Космос як ідеальне уявлення про нього стануть **тією “реальністю вищого порядку”**, що автор буде відтворювати у своєму творі, відтворюючи, по суті, себе. І себе ж буде впізнаватися в цій над-реальності “споживач”, входячи в довірчі відносини зі сформованим архітектором довкіллям.

Агональні відносини в архітектурі визначаються наявністю просторових опозицій, насамперед відношенням світла і тіні, що виступають на вищому рівні метафорами життя і смерті. Боротьба між ними визначає напруження агона.

Можна виділити наступні просторові опозиції, що так чи інакше розвивають і уточнюють ці глобальні відносини:

освітлене – затінене;

диференційоване – недиференційоване;

великомасштабне – дрібномасштабне;

цільне – подрібнене;

структуроване – неструктуроване;

ясне, логічне – заплутане, нелогічне.

Змагання, звичайно, включає у свою сферу сприймаючи його людину, що ототожнює себе, як правило, з “позитивним” героєм або явищем: світлим простором, відблиском у пільмі, спрямованою наверх, до неба формою (наприклад, церквою в розглянутому раніше чернігівському прикладі). Тому боротьба просторових опозицій – це і боротьба людини із простором. Сюди входить, насамперед образ подолання пільми і вихід до світла – до свого “ідеального Я”, за Райтом (Див. додаток). В пільмі, світі смерті, з яким вступає в сутичку герой, умирає його “практичне Я” (так вмерла в Афіні горгона Медуза) і народжується духовне. Саме його людина **радісно впізнає у світлі, що спалахнуло попереду.**

Світло, освітлена форма (площа, будинок, скульптура, водойма), **метафори, які вони породжують, є розгадкою, що загадали пільма і вузькість.** Але архітектурний сюжет – це довгий ланцюг загадок-подолань (аналогічно “Промовам Вафтрудніра”), де метаморфоза перетворення людини повсякденної на людину-героя відбувається зі спадами і підйомами, перемогами і поразками, вибором шляху, тупиками і поверненнями, і, звичайно ж, відчуттям **“шансу”** (удачі) у кульмінаційний момент. **Розгадка, дарована шансом, трактується як місце сакральне,** оскільки шанс є сакральним споконвічно. Його наявність, свідчить про заступництво, що надає герою божество (небо, доля, Космос). Це момент **сакралізації** – відчуття безпосередньої “присутності божества”, “відчуття подиху ідеалу” за А.Тарковським, “духу місця”, за М.П.Анциферовим, “чуда” за О.Ф.Лосєвим.

Отже ігровий момент розгадки в архітектурно-структурному плані співвідноситься з переходом на вищий структурний рівень, як момент композиційного контакту внутрішнього і зовнішнього просторів, внутрішньої домінанти з зовнішньою домінантою.

Це момент народження (впізнавання) головної метафори архітектурного твору. Тут відбувається його головний катарсис.

Таким чином, **ознаки гри** за Й.Хейзингою: напруженість і непередбачуваність, удача, неодмінне бажання виграти можуть мати місце в архітектурній композиції як гуманітарно-художні складові архітектурно-просторового сюжету.

ДОДАТОК

“Под архитектурой следует понимать условия, направленные на то, чтобы свободно и с наибольшей смелостью добиваться гармонии между человеком и окружающей его средой, т.е. превращать мир вещественный в отраженную проекцию мира духовного” (А. Сант’Элиа. Манифест архитектуры будущего. Мастера архитектуры об архитектуре. – М.: Искусство, 1972, с.167).

“Человек всегда стремился отражать в здании то, что думал о себе как о богоподобном существе. Его архитектура была чем-то восходящим от его практического “Я” к его идеальному “Я”... Нет ничего более внешнего, поверхностного, чем отделка интерьеров”; не может быть ничего более несуразного, чем архитектор, дело которого – “фасад здания” (Ф.-Л.Райт. Органичная архитектура. Мастера архитектуры об архитектуре. – М.: Искусство, 1972, с.178-188)

“С того мига как начинается разворачиваться игра чередующихся и наслаивающихся друг на друга интерпретаций, *произведение искусства побуждает нас переключать внимание на код и его возможности*... Перед адресатом сообщения предстает новая языковая реальность, в свете которой *заново продумывается* весь язык, его возможности, богатство сказанного и подразумеваемого, тот неясно мерцающий и смутно различимый шлейф поэтического сообщения, который всегда ему сопутствует”.

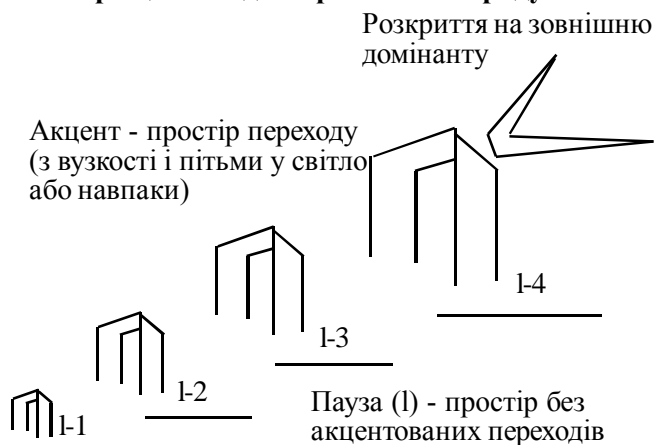
“Все сказанное возвращает нас... к эффекту “остранения”.

Эффект “остранения” достигается путем *деавтономизации* речи. Язык приучил нас передавать определенные факты, следуя определенным правилам сочетаемости элементов, с помощью устоявшихся формул. Бывает, что вдруг некий автор, описывая вещь, которую мы прекрасно знаем..., использует слово (или какой-нибудь другой имеющийся в его распоряжении тип знаков) необычным образом, и тогда нашей первой ответной реакцией будет ощущение растерянности в связи с затрудненным узнаванием объекта... Это ощущение растерянности и удивления вынуждает вновь возвратиться к сообщению, представившему нам объект в столь странном виде. И в то же самое время, естественно

обратить внимание на средства выражения, с помощью которых оно осуществляется, и на код, которому они подчинены. Восприятие произведения искусства всегда отличается “напряженностью и продолжительностью”, для него характерно видения “как в первый раз, вне каких-либо формул и правил, “задача не в том, чтобы донести до нас привычное значение образа, но в том, чтобы сделать данное восприятие неповторимым”. С этим связаны использование архаизмов, нарочитые темноты, впервые попадающие на глаза неподготовленной публике, читателям произведений, причем ритмические сбои возникают как раз тогда, когда, казалось бы, установились какие-то закономерности: “В искусстве есть порядок, и вместе с тем не найдется ни одной колонны в греческом храме, которая следовала бы ему в точности, эстетический ритм заключается в нарушении прозаического ритма... Речь идет не об усложнении, но о нарушении ритма, о таких сбоях, которые невозможно предусмотреть; и когда это нарушение становится каноном, оно теряет свою силу приема-препятствия...”. Так Шкловский в 1917 г. на несколько десятилетий предвосхищает те выводы, к которым придет позже эстетика, использующая методы теории информации”.

(У.Эко. Отсутствующая структура. Введение в семиологию. – СПб: ТОО ТК “Петрополис”, 1998. – С.95-96).

Спрощена модель ритмічного ряду



Міждисциплінарне практичне завдання.

Представити проєктований комплекс як ланцюг загадок і розгадок – переходів на більш високий структурний рівень.

Пояснити за рахунок чого щораз цей перехід відбувається?

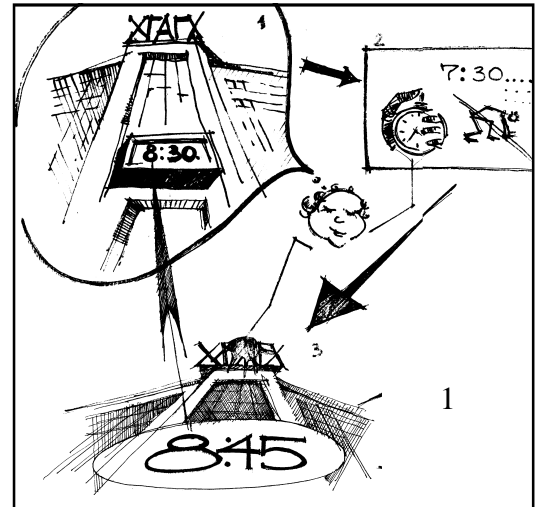
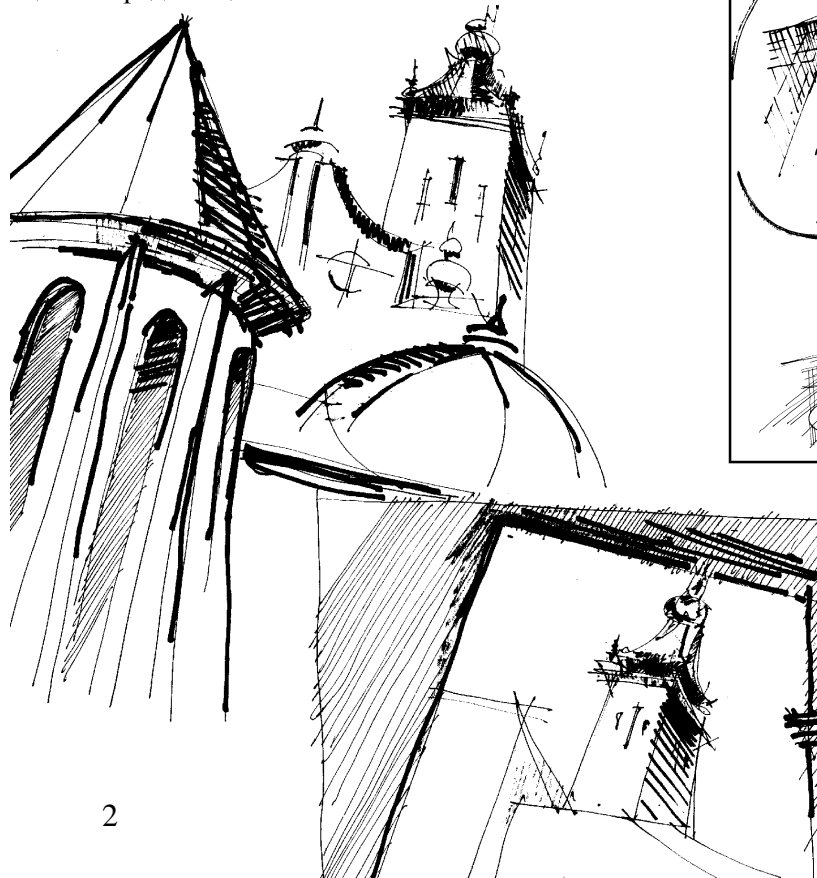
Охарактеризувати ступінь напруженості (катарсис, аура) у кожному випадку.

Охарактеризувати дистанції (паузи) між вузлами, що формують ритмічний ряд.

(Див. також приклад у додатку 1 на стор. 63).

Графічні приклади до виконання завдання.

А. Оцінка середовища.



Фактори, що зумовлюють сучасне архітектурне середовище - повсякденна діяльність (1) і сакральна споконвічність (2). Це - дві сторони ігрового простору, у якому діє архітектор (3).

3

Б. Створення "ігрового простору"

АЛЕ СТРАНИЦІ ТОКІН-ДОМИНАНТІ: ІСТОРИЧЕСКОЇ ЛІД-ОБСТІ І СЕЮ-ОБСТІАВІРАЮМІ. КОДІСЕРВОВАНИЕ ЛАШЕН ІГРІ-РОСТІМІ. ДВО-ДЕРКОСІМІ. СТАРІ І ФІЛІДІ. АДА ІГРОКА. ПАХОДІСІ НА СТАР-ВІ. ІНІ ТАДІМ І ІЗНАЕМ. ДЕРВІКІМІМІ. ОМІ-НІМІ-ЗАГАДКА. ІО КОЛУ ДЕРВІКІМІ. ІНІ ТЕРКІМ І ІНКОДІМ ІО ТЕРВІКІМІ. ДЕРВІКІМІ СОБОРА ІНІ МІЩАМІ ТЕРВІКІМІ ОВІГА.

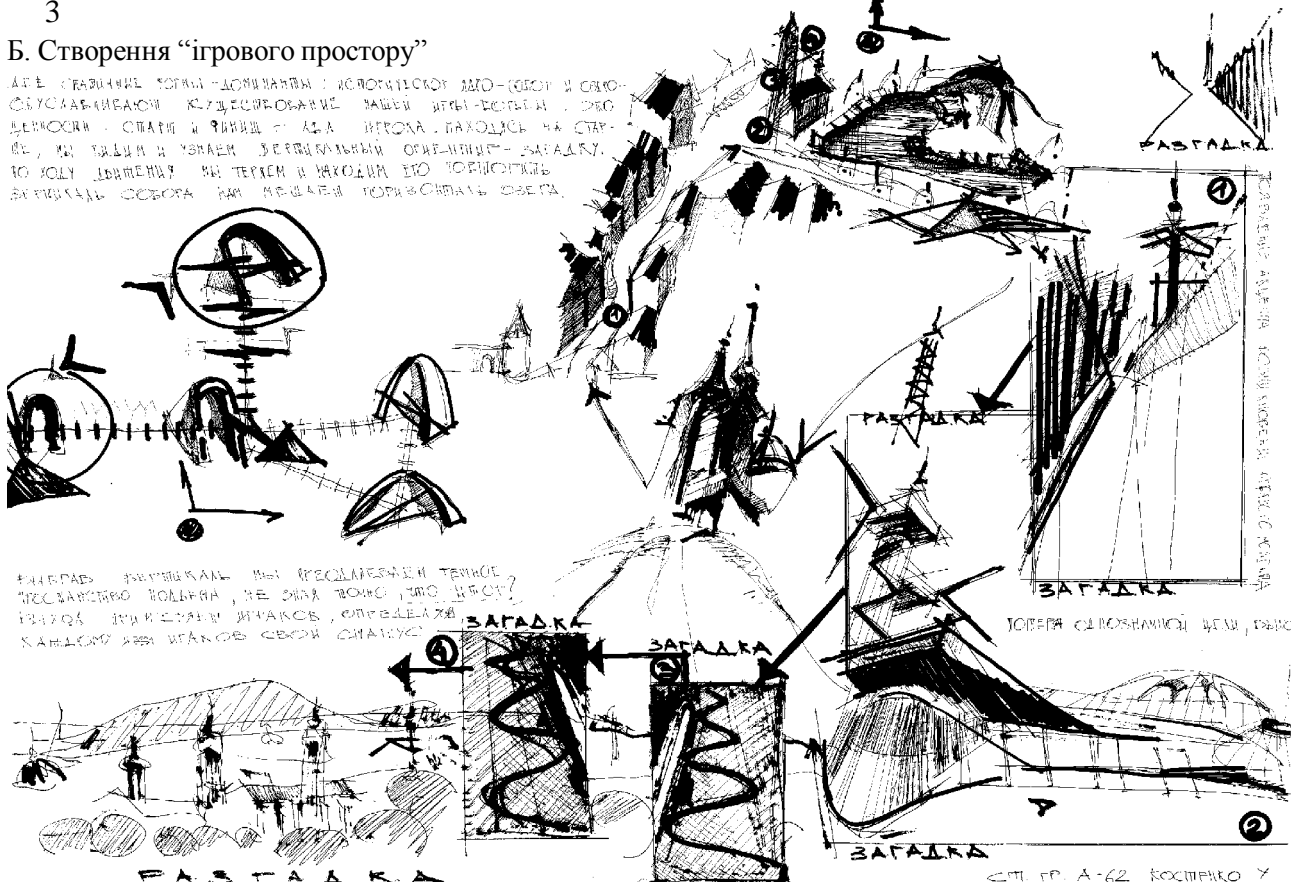


Рис. студ. гр. А-6.2. У.Костенко за матеріалами літньої практики у м. Львові

ЛЕКЦІЯ 17

КОМУНІКАТИВНА ФУНКЦІЯ АРХІТЕКТУРИ

У.Еко про гуманітарну складову архітектури

Комунікативні функції архітектури, за У.Еко

*Архетипна семантика міських фрагментів
Просторовий стереотип архітектурного середовища*

Впізнавання загального у частці – художнє завдання архітектури

Умберто Еко, найвизначніший представник семіотики зауважує, що у певному сенсі “... архітектура належить сфері обслуговування, но это не значит, что она дает то, чего от нее ждут, а значит, что она именно для того, чтобы дать то, чего от нее не ждут, изучает систему наших предполагаемых ожиданий, возможности их осуществления, их приемлемость и внятность, возможность их увязки с другими системами общественной жизни”. “...Архитектор, чтобы строить, постоянно обязан быть чем-то иным, чем он есть. Ему приходится быть социологом, политиком, психологом, антропологом, семиологом... самим характером своего труда архитектор осужден быть последним и единственным гуманистом нашего времени, ибо как раз для того, чтобы быть узким специалистом, профессионалом, а не мудрствовать вообще, он должен мыслить глобально” [30, с. 254].

Отже, архітектура розуміється їм як міждисциплінарна галузь, що заборв'язує професіонала виходити за рамки своєї безпосередньої професії з метою побачити своє творіння як щось більше, ніж забезпечення функційних потреб.

Говорити про художні якості архітектури (усе ж таки відмінної від чистого мистецтва), можна лише виділивши відповідні функції; у першу чергу, комунікативні або, у термінах семіотики, функції повідомлення. Серед ряду цих функцій для архітектури варто виділити емотивну функцію, ціль якої - викликати емоційну реакцію. Її естетичний аспект полягає у тому, що архітектурне повідомлення, як правило, неоднозначне і так само як будь-яке художнє повідомлення, спрямоване на себе. Воно прагне привернути увагу адресата до того, як воно побудовано. Повідомлення з естетичною функцією виявляється неоднозначним, насамперед стосовно **тієї системи очікувань**, що і є код.

Подібні неоднозначності мають особливе значення для комунікації. У чому ж неоднозначність архітектурних повідомлень?

У.Еко дає “рецепт” розуміння, відсилаючи читача до естетики Аристотеля. Згідно “Поетиці”, у естетичному повідомленні повинно раптово виявитися щось таке, чого публіка не чекає, але для того, щоб це виявлення відбулося, воно повинно **спиратися на щось добре знайоме** - відсилати до знайомих кодів [30, с. 245]. На цьому впізнаванні знайомого будується не тільки естетика античності, але і вся сучасна естетика постмодерна з його принципом подвійного кодування. У момент дізнання виникає емоційний сплеск від одержання повідомлення, **людина переживає радісне почуття прилучення до певної загадки. У малому і повсякденному раптом відкривається космічна істина.**

З огляду на те, що подібна форма мислення жива і понині і зв'язана з творчими аспектами мислення людини, можна вважати, що ці положення актуальні і для сьогодення.

Так, традиційні уявлення про середовище міста пов'язують його з більш великою системою - світом у цілому, що упізнавалася в ньому, і з більш дрібними системами - храму, житлового будинку й інших семантично близьких об'єктів. Цей зв'язок являє цілісність, у якій одне не мислиться без іншого й одне впізнається в іншому.

До подібних до об'єктів О.М.Фрейденберг відносить, наприклад, міські ворота як частину, у якій закодована семантика світобудови в цілому. У міфопоетичних уявленнях ворота могли виглядати коридором, по якому сонце, перемігши нічну пітьму, входить на небо, “обгороджене” обрієм. Роль подібних входів грали і фортечні ворота, і пропілеї грецьких акрополів, і, імовірно, портали храмів. Можна припустити, що семантикою воріт міг наділитися будь-який фіксований “граничний” простір на шляху до міста чи у середині міста. В умовах сучасних мегаполісів значення таких воріт, по суті, узяли на себе вокзали, порти – простори-медіатори на границі внутрішнього і зовнішнього.

Звичайно, у древніх містах космогонічний аспект був виявлений більш наочно, підтверджений ритуалами й історичними свідченнями і тому впізнавався усіма жителями. У сучасних урбаністичних утвореннях традиційний код майже загублений. Але місто – це живий організм і у своїй генетиці несе те, про що покоління його жителів давно забули і тільки розбуджені емоційним поштовхом вони можуть стати впізнаними в якому-небудь несподіваному фрагменті середовища.

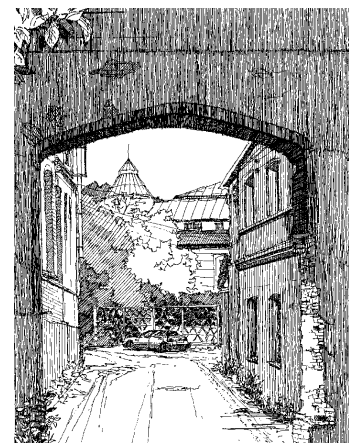
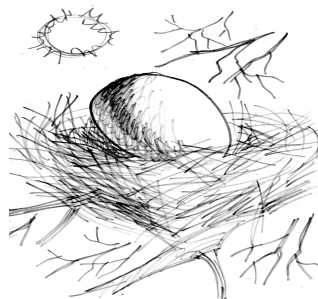
Але для того, щоб ця зустріч відбулася, архітектурне середовище повинне бути організоване і відчуте не тільки у відповідності з численними технічними нормами. Воно повинно бути організоване за законами композиції, де головна роль відводиться емоційному світу людини. Тобто, **архітектура, як її трактує У.Еко, повинна бути здатною виробляти власні коди, співвідносячи їх з чимось, що знаходиться поза нею.** Це, насамперед “антропологічний код”, обумовлений соціальними зв'язками, умовами життя, традиціями й ін.

Найважливішим тут є **просторовий стереотип**, а це вже галузь архітектури. Насамперед, до нього відносять **уявлення про внутрішній і зовнішній простір** як про простори, наділені принципово різним емоційним навантаженням, обумовленим культурними стереотипами, антропоморфними параметрами тощо. По-друге, мова може йти про простори, співвіднесені акцентуванням **низу і верху, праворуч і ліворуч**. По-третє, це **просторові дистанції**, визначені Е.Холом як інтимні, особисті, дистанції соціальних відносин і дистанції публічності. Їх принципово різний стереотип дозволяє визначати кожен простір

як конкретний мезокосм (культурний простір) з відповідною функцією й архітектурним вираженням. Так дистанція публічності (фаза видалення, за Холлом, від 25 футів) вимагає великого масштабу і ритму, а інтимна дистанція обумовлює ювелірне пророблення деталей, дрібну пластику, ритм, що відповідає подиху. Просторові стереотипи І.Жолтовського, співвіднесені з людиною, виражені їм у формулі – “людина-герой-бог”. Ця формула розкриває роль людини в просторі і переживання людиною цього простору.

Зрозуміло, проблема дізнання і переживання, як і всі проблеми архітектури, двоїста. Забезпечуючи можливість впізнавання частки, архітектор спирається на код традиційних прийомів і норм. Бажаючи створити щось принципово нове і зламавши код, автор ризикує залишитися незрозумілим і звести свій твір до скульптури або живопису, тобто до “чистого” мистецтва.

У світлі ж своєї **головної задачі - забезпечити можливість впізнавати загальне**, йому потрібно звернутися до інших зразків, можливо, до певного пра-коду. Але, у будь-якому випадку, вибір залежить від ступеня підготовленості й автора, і суспільства.



Харків. Враження від міського середовища. “Світове дерево” Успенської здвіниці, арки-ворота на граніці є частками, що у сукупності формують образ більш великої системи - світу у цілому.
Рисунки студ М.Соколенко, Л.Кузнецової, В.Кулібаби

КОНТРОЛЬНІ ЗАПИТАННЯ

1. Як характеризує У.Еко гуманітарну складову архітектури?
2. Що таке комунікативні функції архітектури?

3. З чого складається просторовий стереотип архітектурного середовища?
4. Якими засобами архітектор може досягти впізнавання загального у частці?

Ю.М.Лотман про моделюючі якості гри.

Видатний вчений-лінгвіст Ю.М.Лотман¹ розглядає гру як моделюючу систему, тобто систему, яка моделює реальність в її різних проявах. Він виділяє навчальну і художньо-естетичну функції гри.

Далі приведений текст Ю.М.Лотмана з його книги «Об искусстве». - С.-Петербург: «Искусство - СПб», 2005. - 704 с. (текст дається мовою оригіналу).

Бесспорно, что игра является одной из серьезных и органических потребностей психики человека.

...Игра имеет огромное значение при обучении типу поведения, так как позволяет моделировать ситуации, включение в которые неподготовленного индивида грозило бы ему гибелью, или ситуации, создание которых не зависит от воли обучающего. При этом безусловная (реальная) ситуация заменяется условной (игровой). Это имеет большое значение. Во-первых, обучаемый получает возможность останавливать ситуацию во времени (исправить ход, «переходить»). Во-вторых, он обучается моделировать в своем сознании эту ситуацию, так как некую аморфную систему действительности он представляет в виде игры, правила которой могут и должны быть сформулированы. С этим связано еще одно важное свойство: игра дает человеку возможность условной победы над непобедимым (например, смерть) или очень сильным (игра в охоту в первобытном обществе) противником. ...«Сквозная атака» Суворова — упражнение, превращавшее ситуацию боя в игровую (условную) и состоявшее в том, что два строя (иногда конный и пеший) стремительно сближались, проходя через взаимные интервалы, — имела целью преодоление ужаса перед аналогичной ситуацией в действительности и строила эмоциональную модель победы. Аналогичное значение в воспитании человека имеет спорт, который по отношению к трудовой деятельности также выступает как игра. (с. 389)

· Игра — особого типа модель действительности. Она воспроизводит те или иные ее стороны, переводя их на язык своих правил. С этим связано обучающее и

тренировочное значение игры. давно уже осознанное психологией и педагогикой.

· Игра подразумевает *одновременную* реализацию (а не *последовательную смену во времени!*) практического и условного поведения. Играющий должен одновременно и помнить, что он участвует в условной (не подлинной) ситуации (ребенок помнит, что перед ним игрушечный тигр, и не боится), и не помнить этого (ребенок в игре считает игрушечного тигра живым). Живого тигра ребенок только боится, чучела тигра ребенок только не боится; полосатого халата, накинутого на стул и *изображающего* в игре тигра, — он *полаивается*, то есть боится и не боится *одновременно*.

· То, что один и тот же стимул вызывает в одно и то же время более чем одну обусловленную реакцию, один и тот же элемент вызывает две разных структуры поведения, включаясь в каждую из которых, приобретает различное значение и, следовательно, делается неравен самому себе, имеет глубокий смысл и в значительной мере раскрывает общественное значение игровых моделей.

· Игра — особое воспроизведение соединения закономерных и случайных процессов. **Благодаря подчеркнутой повторяемости (закономерности) ситуации (правила игры), отклонение делается особо значимым** (выделено С.Ш.). Одновременно исходные правила не дают возможности предсказать все «ходы», которые предстают как случайные по отношению к исходным повторяемостям. Таким образом, каждый элемент (ход) **получает двойное значение**, являясь на одном уровне утверждением правила, а на другом — отклонением от него. Двойная (или множественная) значимость элементов заставляет воспринимать игровые модели, по сравнению с соответствующими им логико-научными, как семантические *богатые*, особо значительные. (с.390)

· Механизм игрового эффекта заключается ... в постоянном сознании возможности других значений, чем то, которое сейчас принимается. Игровой эффект состоит в том, что разные значения одного элемента не неподвижно сосуществуют, а «мерцают». Каждое осмысление образует отдельный синхронный срез, но хранит при этом память о предшествующих значениях и сознание возможности будущих.

· Художественная модель всегда шире и жизненнее, чем ее истолкование, а

1 Лотман Ю.М. Об искусстве. - С.-Петербург: «Искусство - СПб», 2005, с. 387-400

истолкование всегда возможно лишь как приближение.

· С этим же связан известный феномен, согласно которому при перекодировке художественной системы на нехудожественный язык всегда остается «непереведенный» остаток — та сверхинформация, которая возможна лишь в художественном тексте. (С.394).

· И игра, и искусство, преследуя вполне серьезные цели овладения миром, обладают общим свойством — условного разрешения. Заменяя необозримо сложные правила реальности более простой системой, они психологически представляют следование правилам, принятым в данной системе моделирования, как разрешение жизненной ситуации. Поэтому игра и искусство (даже кровавая игра — бой быков — или трагическое искусство) являются не только средством

познания (гносеологически), но и средством отдыха (психологически). Они несут разрешение, психологически совершенно необходимое человеку.

· Игра представляет собой овладение умением, *тренировку* в условной ситуации, искусство — овладение миром (*моделирование мира*) — в условной ситуации. Игра — «как бы деятельность», а искусство — «как бы жизнь».

· Из этого следует, что соблюдение правил в игре является целью. Целью искусства является истина, выраженная на языке условных правил.

· Поэтому игра не может быть средством хранения информации и средством выработки новых знаний (она лишь путь к овладению уже добытыми навыками).

Между тем именно это составляет сущность искусства. (с.397)

Ретюнских Л.Т. Философия игры. 2-е изд. – М.: Вузовская книга, 2005. – 256.

Філософ Л.Т.Ретюнських розглядає феномен гри як складне явище, що містить низку смислів від прагматичного до екзистенційного. (вибірковий текст дається мовою оригіналу).

Про способи словесного вживання поняття «гра»

1. Метафорический способ.

«Метафора — языковая игра, манифестирующая серьезность игры. Она придает чувственный план привычным понятиям, чтобы властно указать на концептуальность образа, выполняет серьезное дело как бы шутя, детски невинной изобразительностью и в этом ее притягательность»¹. Создавая второй план реальности, перенося значения, метафора открывает в явлениях ранее «не узнанный в них смысл». Она предлагает человеку нестандартный способ видения явления. Но почему же она — игра? Потому, что ее основе лежит *удвоение мира* (выделено С.Ш.). Она как бы «лишняя» в языке, ведь для того чтобы донести информацию до слушателя, говорящему совершенно необязательно использовать метафору... Сравним, отличаются ли по информативности следующие высказывания: «На небе появилась луна» и «Луны печальный лик уж заблестал на небосводе». И то и другое позволяют сделать

вывод, что наступил вечер... Оба высказывания информируют нас о видимости некоего небесного объекта, но равнозначны ли они? (Первое - несет объективную информацию о времени суток, второе – о субъективных переживаниях). (с.36)

Появление метафоры базируется на определенном лингвистическом механизме, но понимание метафоры невозможно вне контекста»¹. Понимание, ощущение метафоры требует от слушающего определенного культурного опыта, некоего арсенала фоновых знаний. В отличие от понимания строгого логического высказывания, понимание метафоры всегда содержит эмоционально-личностный компонент. (с. 37)

По мнению Г. Бейтмана², метафора есть первоначальное словесное воплощение игры, которая является исходным сигналом понимания: «...для того, чтобы два организма могли играть, — пишет он, — они должны быть способны послать сигнал — это «игра». А это ведет к пониманию того, что этот вид сигнала, метакоммуникации, или сигнал в сигнале, будет частью их коммуникативной связи постоянно»³. Следовательно, метафора может быть названа своеобразным метаязыком жизни, языком игры или игрой в языке. Именно потому, что она позволяет видеть явления не

¹ Э.Г.Аветян. Смысл и значение. Ереван. 1979, с. 402.

² Грегори Бейтман, Мери Бейтман. Ангелы страшаться. К эпистемологии священного. М., 1992, с. 35.

таким, какие они есть с точки зрения традиционной логики, обыденного опыта, здравого смысла и т. п. Метафора ломает границы повседневности, обыденности, рутины и тем самым чрезвычайно сближается с игрой. (с. 37-38)

По Г.Гадамеру «Игра — это свершение движения как такового»³. Он понимает игру как универсальную характеристику бытия вообще, определимую через более общее понятие движения. Игра как движение трактуется им как «движение туда и обратно», т. е. бесцельное, замкнутое, повторяющееся, поэтому, описывая суть игры, Гадамер приходит к понятию «герменевтического круга», с помощью которого, можно сам процесс понимания представить как игру между интерпретатором и объектом интерпретации, основанную на повторяющемся движении от одного к другому. Однако подобное понимание игры исходит из объективизации ее характеристик, которые, на мой взгляд, имеют в большей степени субъективную природу. Понимание мира через игру не есть понимание мира в игре, если первое имеет, безусловно, концептуальное значение, то второе, скорее технологично-инструментальное. Любая игра сохраняет герменевтический смысл в силу того, что является одновременно механизмом и результатом понимания и истолкованности мира субъектом, но при этом основу своей качественной определенности она обретает в мире человека, законах его бытия и самоидентификации, имеющих объективное содержание.

«Человек играет только тогда, когда он в полном значении этого слова человек, и он бывает вполне человеком, только тогда, когда он играет»⁴. Это положение Шиллера становится основополагающим для любого философско-антропологического исследования игры, оно в большей степени исходит именно из метафорической традиции словоупотребления понятия «игра». Хотя, безусловно, было бы неправильным жестко привязывать идеи Шиллера, как и любого другого философа, к тому или иному способу словоупотребления понятия «игра». (с. 44).

2. **Функциональный** способ словоупотребления понятия «игра» пред-

полагает фиксацию в языке связей различных явлений окружающей действительности и ориентирован не на созерцательное, а на деятельностное отношение к ней субъекта языкового общения. В языке изначально заложена возможность весьма разнообразных трактовок понятия «игра» за счет множества функций им выполняемых.

Например, за игрой прочно закреплено значение подготовки, тренировки и т. п. На этом основании развивается, в частности, педагогическое представление об игре, трактуемой узко функционально, как совокупность правил и методов выполнения педагогической задачи. Именно в педагогическом контексте воспринимает игру и И. Кант. «Чтобы образовать органы чувства, нужно играть в такие игры, который действительно служат этой цели...». (с. 45).

3. **Ноуменальный** способ предполагает поименование объектов. Человек структурирует хаос своего мышления при помощи имен, присваиваемых им тем или иным предметам, явлениям, событиям и т. д. (с. 50).

Ігрова діяльність

Игровая деятельность составляет структурную основу игры,... (с. 53).

Итак, *игровая деятельность* есть особый вид деятельности, которая отличается, прежде всего, *самонацеленностью и темпоральной замкнутостью*. (с. 53).

«Игра есть та деятельность, в которой складывается и совершенствуется управление поведением»⁵.

Игра двупланова: безусловна и условна, опирается на реальность и превозмогает ее»⁶. (с. 54).

Екзистенціальне буття гри

Экзистенциальный уровень бытия игры и есть та сущностная основа, которая формирует феноменальный образ явления, тот пласт бытия игры, который позволяет дифференцировать мир на игровые и неигровые феномены и безошибочно относить ту или иную реалию бытия к игре. Игра как экзистенциальное бытие всегда осознанно, прочувствованно, оценено.

Удвоение мира как условие существования игры предполагает не эмпирическое

3 Г.Гадамер. Истина и метод. М.: 1988, с. 149.

4 Ф.Шиллер. Письма об эстетическом воспитании человека. // Соб. соч. в 8 т. Т IV. М., 1955, с. 333.

5 Д.Б. Эльконин. Психология игры. М., 1978, с. 88.

разделение, хотя таковое часто имеет место, но — идельное, под которым подразумевается и рациональное и эмоциональное. Не просто условное бытие, а осознание, переживание условности лежит в основе формирования игрового мира. На это обращают внимание многие авторы, исследующие игру, например, И.Е. Берлянд пишет: «... сознание условности, «как если бы», отделение себя играющего от своего действия (или персонажа, если это ролевая игра), вневременность по отношению к нему необходимы для игры, составляют самую суть игры»⁶. Игровое сознание представляет собой совокупность чувственных, волевых и интеллектуальных компонентов, определяющих человеческое действие как игру. Именно игровое сознание «творит» игровой мир как особый феномен, сущностный момент человеческого бытия, как экзистенцию. Игровая реальность в ипостаси сознания может быть названа экзистенциальным бытием игры. Игра осуществляется как «переживаемое», она никак не хочет быть запертой рамками эмпирического бытия, она прорывается во все иные эмпирические данности человеческой жизни, окрашивает собственными красками окружающий мир и в, этом смысле, есть играемое, которое может быть понято как объективное по отношению к единичному атомарному субъекту. Она есть некая данность, воспринимаемая нами, но никто иной, как мы сами создаем играемый мир, т. е. саму эту данность. Иными словами, удвоение мира происходит там, где «Я» хочет, чтобы оно было, где «Я» создает условную, не похожую на повседневность, по-иному интерпретируемую реальность или *воображаемый мир*. (с. 88-89).

Роль фантазии в формировании экзистенциального бытия игры

...фантазия разделяет мир на два — реальный и воображаемый, и в то же время стимулируется этим разделением, создавая все новые и новые образы.

Строго говоря, любое знание человека о мире, особенно гуманитарное, интерпретативно, поэтому элемент воображения в рамках субъективного восприятия, так или иначе, присутствует в познании вообще, но в контексте данного исследования фантазия и воображение

интересны, прежде всего, не как механизм постижения действительности, а как *способ конструирования воображаемого мира*, чтобы с достаточной степенью адекватности описать формирование, развертывание и осуществление игрового мира, игровой реальности. (с. 90).

Человек играющий есть человек создающий собственный мир, а, следовательно, *человек творящий*. Будучи человеком творящим, если верить Н. Бердяеву, он превращается в существо подобное Богу. Человек — великое чудо творения, он создан «по образу и подобию Божию», а следовательно, создан свободным, в нем как в зеркале отражен весь мир, а точнее, он сам является целым миром, моделью всего, что создано «от века». «Человек — микрокосм, в нем дана разгадка тайны бытия — макрокосма»⁷. Поэтому тот, кто хочет понять мир должен понять человека, считает Бердяев, как, впрочем, до него утверждал и Николай Кузанский, и многие другие. Добавим к этому, что *один из путей, ведущих к пониманию человека, есть путь исследования игры как фундаментальной особенности его существования*. (с. 91).

Эмоциональное поле игры как ее мотивационное основание.

Играение, как процесс и состояние души, в своем чувственно-эмоциональном бытии связано с *удовольствием*. Льюис Кэрролл, например, характеризуя свою логическую игру, говорит: «Наша игра обладает еще одним преимуществом. Она не только служит неисчерпаемым источником развлечения (число умозаключений, которые можно вывести, играя в нашу игру, бесконечно), но и позволяет игроку узнать нечто новое (правда, в весьма умеренных дозах). Впрочем, вреда от этого нет, поскольку удовольствие она доставляет неизмеримо больше»⁸. (с. 105).

Источником удовольствия в игре становится ее смысл, привнесенный туда субъективными переживаниями игроков. (с. 110).

Коммуникативное бытие игры.

Игровая реальность коммуникативна по своему содержанию, смыслу и функциям. (с. 121).

6 И.Е.Берлянд. Игра как феномен сознания. Кемерово.1992, с.192.

7 Н.А. Бердяев. Философия свободы. Смысл творчества. М.,1989, с. 95.

8 Л. Кэрролл. Логическая игра. М., 1991, с. 9.

Именно отношение партнерства является специфической формой коммуникации, формирующей игровые отношения, качественно отличные от иных видов социальных связей (господства и подчинения, например). (с. 121).

Игровые отношения можно рассматривать как: 1) игровые отношения «в чистом виде», т. е. непосредственное взаимодействие людей в процессе игрового действия, которое представлено в настоящей работе в качестве схематической модели игровых отношений; и 2) наполнение игровым содержанием других элементов бытия: работы, любви и т. д., как способ игроизации окружающей действительности и других видов отношений. (с.122).

... игровые отношения суть отношения людей, складывающиеся в процессе игры(с.122).

Во-первых, как было сказано, игровые отношения есть *отношения, регламентированные правилами*, выход за их границы разрушает эти отношения, а точнее, трансформирует их в неигровые, например, когда по окончании боя боксер в ярости бросается на своего соперника, он игровую борьбу, окрашенную, в соответствии с правилами, злостью и агрессией переносит в иную реальность. (с.122)

Условность — это вторая важнейшая черта игровых отношений. Дети, играющие в «дочки-матери», заранее договариваются, кто из них будет дочкой, а кто матерью и эти отношения (детско-родительские) существуют между ними только в процессе игры. (с.123)

Третья наиболее значимая характеристика игровых отношений — *их эмоциональная наполненность*: если играемое есть игра-соревнование, то по ее условиям, игроки должны испытывать злость, ненависть друг к другу, если это игра-зрелище, то налицо факт сопереживания и т. д. Иными словами, игровые отношения не могут быть эмоционально нейтральными, в отличие, скажем, от правовых, производственных (в узком смысле слова) и т. д., вступая в игру, человек не остается безучастным и безразличным. (с.123)

Все игровые отношения можно считать *партнерскими*, хотя партнерство может проявляться по-разному: как сотрудничество или соперничество, действие или сопереживание и т. д. (с.124)

Межсубъектное взаимодействие в игре осуществляется в объективации смыслов, значений, устремлений и т. д., через механизм оценки. Вступая в игровые отношения, «Я» моделирует отношение «Я-ТЫ», которое предполагает полноценное партнерство, на основе отношения (или оценки) другого как субъекта, а значит, признание за ним права на активность, самостоятельность, независимость и свободу (в рамках правил). Коммуникативное бытие игры формируется и развивается во взаимодействии субъектов — *игроков*, каждый из которых (с. 124) является носителем определенной игровой функции и партнерской задачи. Если в традиционных спортивных соревнованиях партнеры осуществляют непосредственное взаимодействие, то, скажем, во время праздника или представления они могут быть как, активными участниками действия, так и пассивными наблюдателями.

Таким образом, главным в определении субъект-субъектного характера игровых отношений следует считать *принцип участия*, который во многих случаях реализуется как *принцип соучастия*. Причем, данная характеристика игровых отношений распространяется не только на ту область действительности, которую все привыкли называть игрой, но любая деятельность принимаемая как условная всеми ее участниками, осознаваемая как параллельная подлинной реальности, опять же, всеми ее участниками, осуществляемая по правилам, с которыми заранее ознакомлены и принимают их добровольно все участники. Игровые отношения, как правило, не бывают однозначными и однонаправленными, т. е. в одной и той же игре могут участвовать несколько субъектов, они могут меняться местами и т. д. Неизменным остается только сам факт осуществления коммуникативного бытия игры через субъект-субъектное взаимодействие.

Процесс игры предполагает наличие субъекта («игрока») и предмета игры («играемого») и средства игры («игрушки»). Иными словами, исследование сущности игровых отношений упирается в три вопроса: *Кто играет* (субъект)? *Во что играет* (предмет)? *Чем играет* (средство)? В качестве субъекта игры всегда выступает «человек играющий», как это следует из принятой в основании концепции антропологической трактовки природы игры, а не «играющий Бог» (как предлагают Платон, а позже Лейбниц (источник гармонии — «бог, играющий в шахматы»), отчасти Гегель и др.) или некое

универсальное «играемое» (в трактовке Гадамера) и т. д. ...В качестве предмета и средства выступает вся совокупность реалій его бытия, включая и природные и социокультурные феномены, предмет игры и есть само играемое. Так при игре в футбол субъектом будет футболист, предметом — сами правила и определенная совокупность условий, требуемых для развертывания игры, а главным средством можно считать мяч. Конечно, далеко не всегда столь ярко выражена дифференциация предмета и средств. Например, при игре в «дочки-матери» предметом выступает сама реальность детско-родительских отношений, а средством — все аксессуары бытового взаимодействия, которые могут быть различны.

(В сценической игре) поле зрительской игры как бы разделено на два — исполнителя и зрителя, зал и сцену. Являются ли они партнерами? Безусловно, только их партнерство носит не непосредственный, как между исполнителями, а опосредованный характер. Их партнерство осуществляется именно на уровне эмоционального единства, взаимопроникновения во внутренний не всегда поддающийся вербализации мир.

Аксиологическая направленность игровых процессов позволяет описывать игровые эмоции как ценностные эмоции. Можно выделить в ряду ценностных эмоций два их типа — *безусловный* (сакраментальный) и *условный*, а уже условный подразделить на *игровой* и *эстетический*. Объединенность искусства с игрой их условностью рождает довольно распространенную сегодня игровую концепцию искусства, которая берет свое начало в работах Канта и Шиллера и продолжается многими авторами, в частности представителями постмодернизма. *Игра — суть красоты*, к этой короткой фразе можно свести смысл и содержание этой концепции. Условность и мнимость искусства есть условность и мнимость мира художественных образов, которые «живут» и «действуют» не по законам игры, не по специально выработанным для них правилам, а по законам и канонам жизни, тем и отличается высокое искусство от кича. Высокое искусство воплощает в себе, аккумулирует и выкристаллизовывает подлинные смыслы, приближает жизнь к самой жизни. Для искусства условность — лишь форма, для игры — суть. (с.131)

Архітектура може розглядатися в аспекті її створення автором - як проектна діяльність (у тому числі дослідницька, наукова й ін.), коли граючий і його «іграшка» виявлені достатньо чітко.

Архітектура може розглядатися і як об'єкт споживання в цілях діяльності (функція). Архітектурний об'єкт завжди призначений для якоїсь діяльності (житлової, лікувальної, торговельної, видовищної і т.д.). В архітектурі як формі для діяльності (гра-діяльність) гравець-суб'єкт є учасником діяльності (функції об'єкту архітектури). Він – в магазині покупець, на заводі - робітник, у вузі – студент і т.д. (ролева поведінка - гра).

Але архітектура може розглядатися і як об'єкт естетичного сприйняття. В цьому вона близька сценічному мистецтву. Глядач спостерігає за видовищем, розгорнутим перед ним архітектурним ансамблем. Причому розгортання це відбувається за рухом глядача і тим відрізняється від театральної дії, яку глядач сприймає, знаходячись в нерухомості. В архітектурі як сприйнятті суб'єкт є спостерігачем. Архітектурне середовище при цьому виступає рівноправним ігровим партнером, з яким глядач вступає в агональні стосунки (тут включаються ігрові аспекти інтерпретації, такі як розгадування загадки, змагання, подолання).

ДОДАТОК 2

ДОДАТОК 2.1. МІЖДИСЦИПЛІНАРНЕ ЗАВДАННЯ: побудувати архітектурний сюжет проєктованого комплексу як сюжет ігровий.

Приклад 1. Проектні дослідження студ. гр. А-6.2. О.Юшкевич. Проект громадського центру у місті Надвірна Івано-Франківської обл. Керівник проєкту доц. Н.І.Криворучко

АГОНАЛЬНИЙ АСПЕКТ В СИСТЕМЕ „ЧЕЛОВЕК – МИР“

СЕРИЯ КАДРОВ, ОБОБЩЕННАЯ ДОМИНАНТАМИ (АРХИТЕКТУРНАЯ – СОБОР, ПРИРОДНАЯ – ГОРЫ) ВЕДЕТ НАС К РЕАЛЬНОСТИ ВЫШЕГО ПОРЯДКА, КОТОРЫЙ УЗНАЕТСЯ. УЗНАВАНИЕ ПОРОЖДАЕТ САМОПОЗНАНИЕ И ДОВЕРИТЕЛЬНОСТЬ МИРА.

„ЧЕЛОВЕК УЗНАВАЕТ СВОЙСТВЕННО ПОДРАЖАНИЕ, НО ЭТО НЕ НАТУРАЛИСТИЧЕСКОЕ ПОДРАЖАНИЕ. В СВЯЗИ С ЭТИМ ПОЯВЛЯЕТСЯ НОВЫЙ АСПЕКТ – УЗНАВАНИЕ... УЗНАВАНИЕ ПОРОЖДАЕТ САМОПОЗНАНИЕ И ДОВЕРИТЕЛЬНОСТЬ НАШИХ ОТНОШЕНИИ С МИРОМ.“

Г.Г.ГАДАМЕР

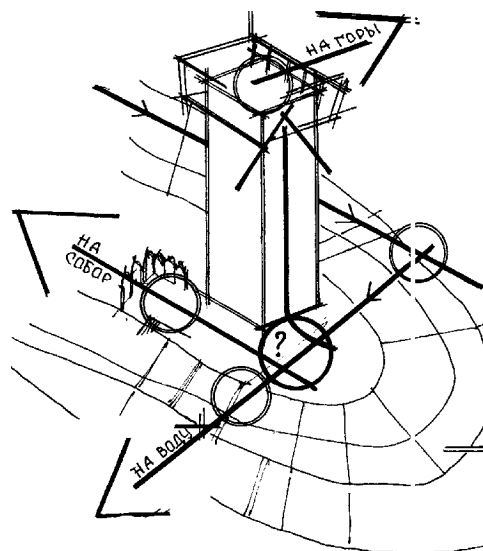
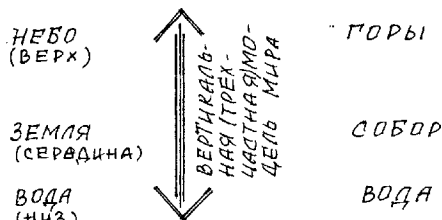
Графічне відтворення образу як “змагання” трьох середовищних складових: гірського зовнішнього оточення, архітектурної домінанти міста і акваторії.



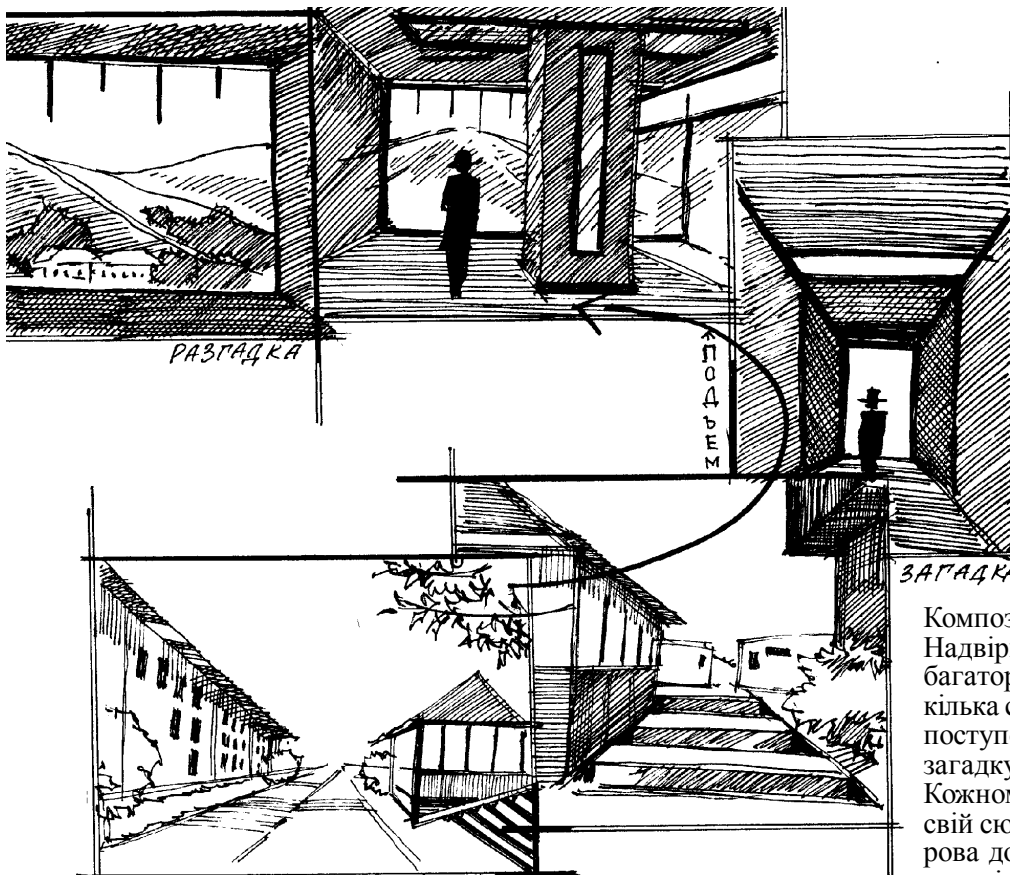
Юшкевич О. Гр А-6.2



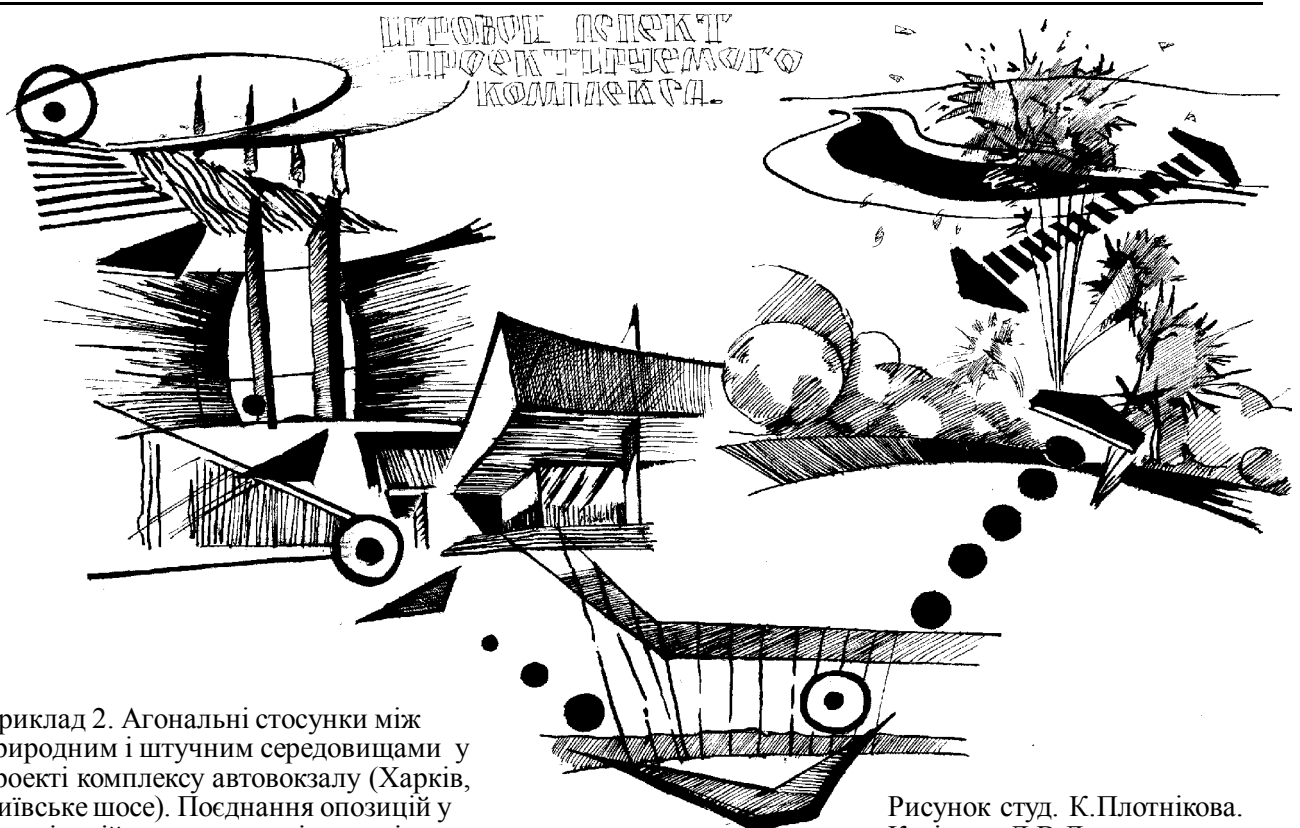
Аналіз структури комплексу з точки зору його ігрових якостей. Фіксація головних напрямків руху, структурних осей і “порогових” просторів.



ЗДЕСЬ ДАНА СХЕМА „ПОРОГОВЫХ“ ПРОСТРАНСТВ, С ПРОХОЖДЕНИЕМ КОТОРЫХ ОСУЩЕСТВЛЯЮТСЯ ГЛАВНЫЕ РАСКРЫТИЯ НА АРХ-УЧО И ПРИРОДНЫЕ ДОМИНАНТЫ. КОМПЛЕКС РАСПОЛОЖЕН НА ВЕРШИНЕ ХОЛМА, ЗНАЧИМОСТЬ КОТОРОЙ УСИЛЕНА ВЕРТИКАЛЬНО-БАШНЕЙ, У ПОДНОЖЬЯ КОТОРОЙ ПРОИСХОДИТ СИТУАЦИЯ ВЫБОРА И ПОСЛЕДУЮЩИМ ЧЕРЕДОВАНИЕМ ЗАГЛЯДОВ И РАЗГЛЯДОВ. ПРОИДЯ ВСЕ ПУТИ (ПРЕДЛАГАЯ СИТУАЦИИ ВЫБОРА) В СОЗНАНИИ ЧЕЛОВЕКА ВОЗНИКАЕТ ЕДИНАЯ КАРТИНА СТРОЕНИЯ МИРА.



Композиція центру м. Надвірної формується як багаторівнева система, де кілька структурних рівнів поступово розкривають загадку середовища. Кожному рівню відповідає свій сюжетний хід, просторова домінанта і система порогів-загадок, що ведуть до неї. Усі кульмінації, від нижчої до вищої, образно поєднуючись, створюють загальний образ "реальності вищого порядку".



Приклад 2. Агональні стосунки між природним і штучним середовищами у проекті комплексу автовокзалу (Харків, Київське шосе). Поєднання опозицій у кульмінаційному розкритті назовні.

Рисунок студ. К.Плотнікова.
Керівник Л.В.Дрьомова

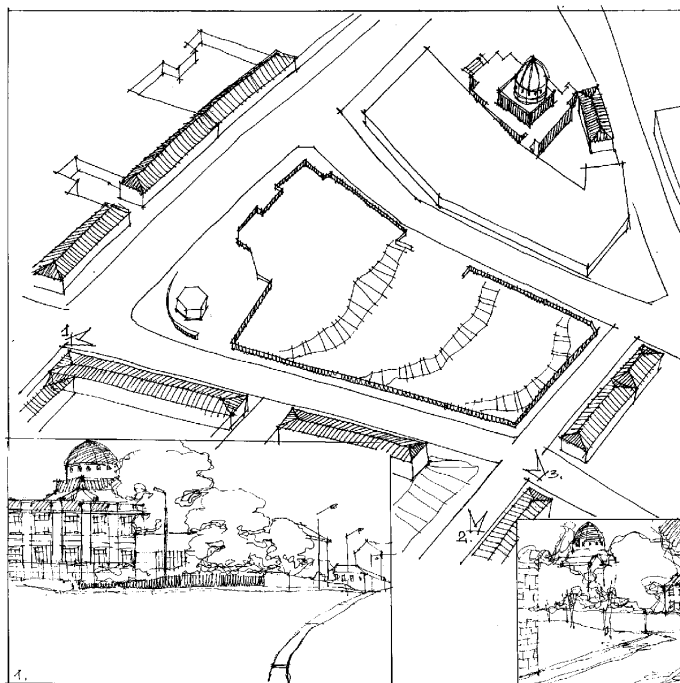
ДОДАТОК 2.2. Студентська науково-дослідна робота з аналізу історичного центру Харкова. Аналіз включає дослідження емоційного потенціалу середовища з метою відновлення і регенерації його естетично-архітектурних якостей. Дослідження ведеться від масштабного рівня центра до житлового кварталу.

(Літня практика - архітектурне проектування - НДРС - курс "Теорія гри". Кер. О.С.Соловйова, Л.С.Мартишова, С.О.Шубович, Л.П.Панова)

Фрагмент исторического центра
Харькова



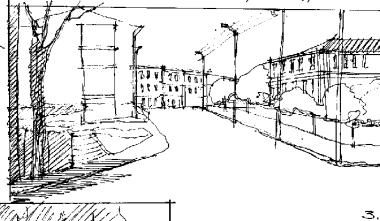
Рис. ст. гр. А-5.2 Р.Кравченко
2001-2002 уч.год



Курсовая №1 тема, проблема, цель, задачи на
учебно-исследовательский в архитектур, методи
ка и методология научных исследований

тема: роль культурного наследия в композиции города
проблема: сложность взаимоотношения историч и
функциональной структуры города

цель: выявить противоречия между ними
методология основана на рассмотрении архитектур
турных генеральных планов как членил структуру
ры и формирования его облика
методика включает изучение функции культурного
наследия как социального фактора при формиров
нии пространственной композиции города



Вик. студ. гр.
А-5.2. О.Вербій

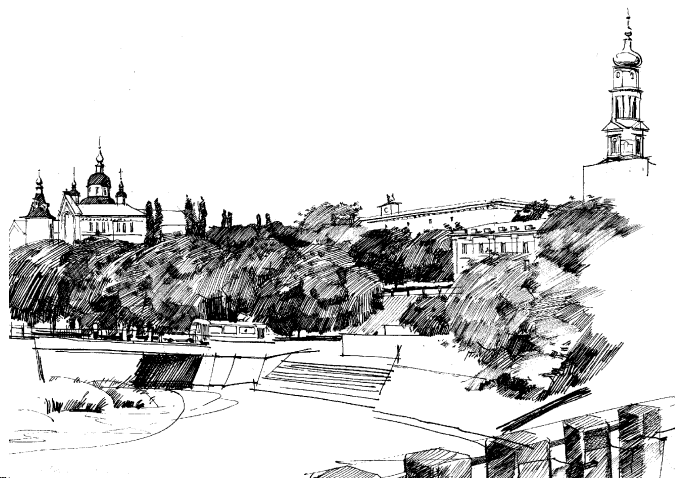
4+ 11.09.2
Вик. ст. гр. А-5.2
Вербій О

Вивчення архітектурно-просторового масштабу середовища загальноміського центру.

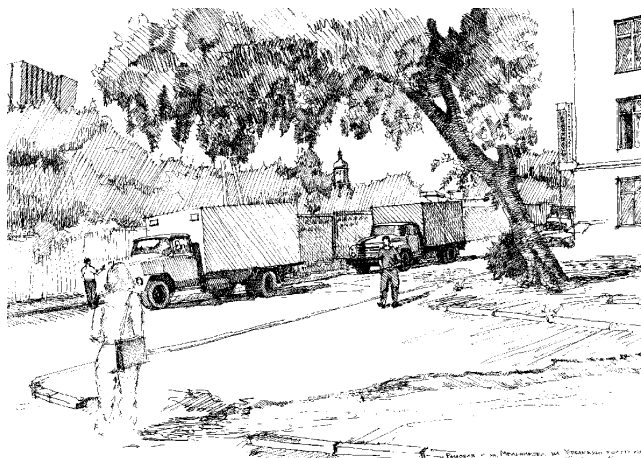
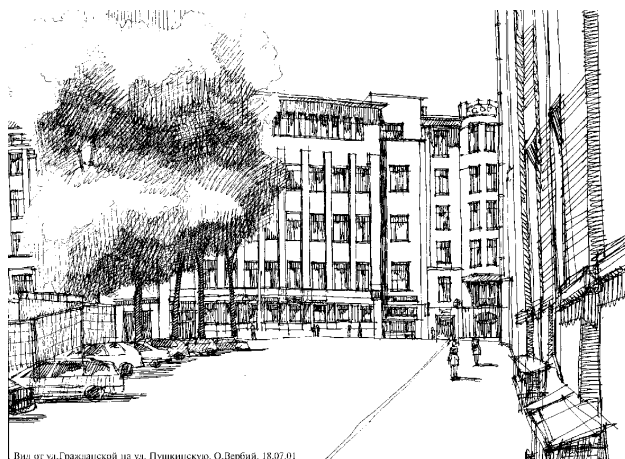
Масштаб просторів історичного центру обумовлений ландшафтними особливостями й історично сформованими архітектурними включеннями.

Архітектурною домінантою служить дзвіниця Успенського собору і підпорядкований їй комплекс Покровського монастиря.

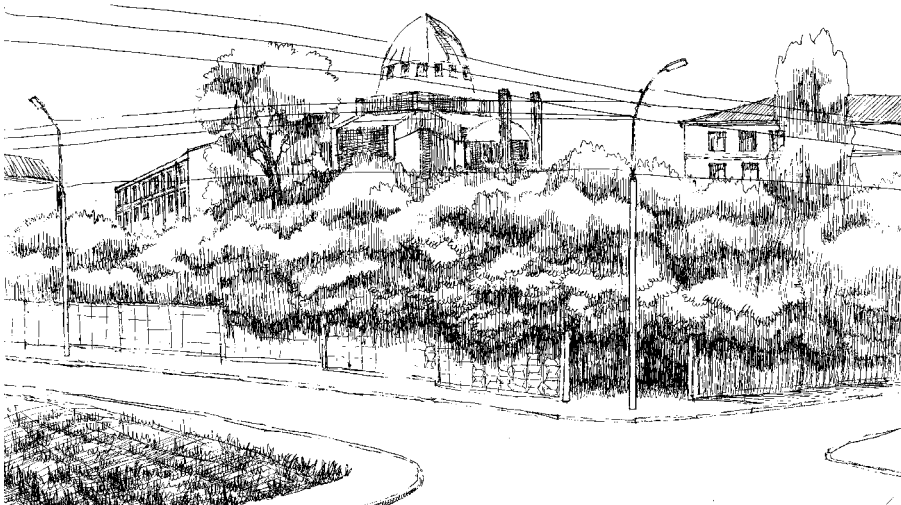
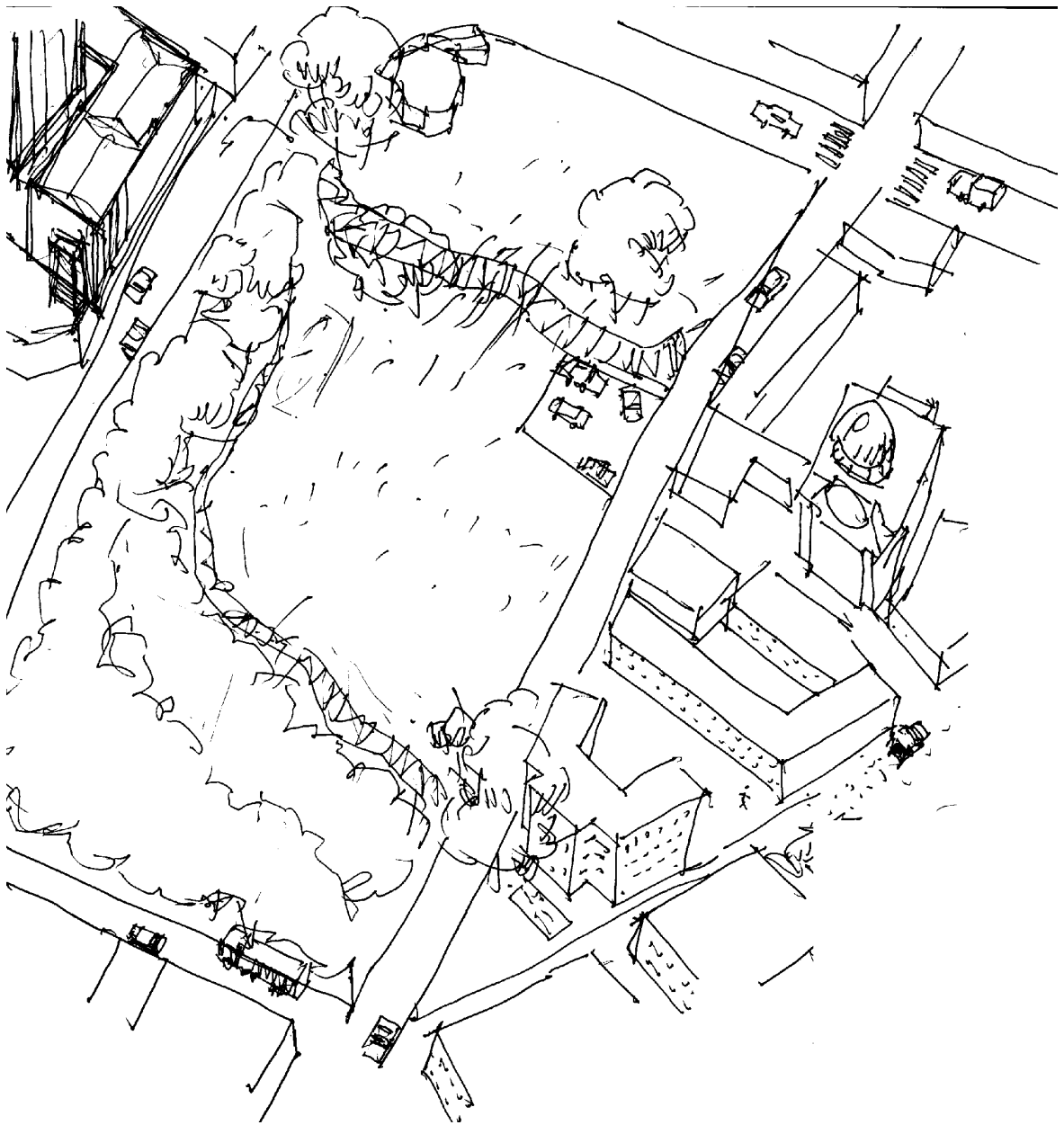
Рисунки студ. гр. А-5.2. М.Семененка, О.Вербій, К.Тарасової.



Перехід до масштабу досліджуваного фрагмента.

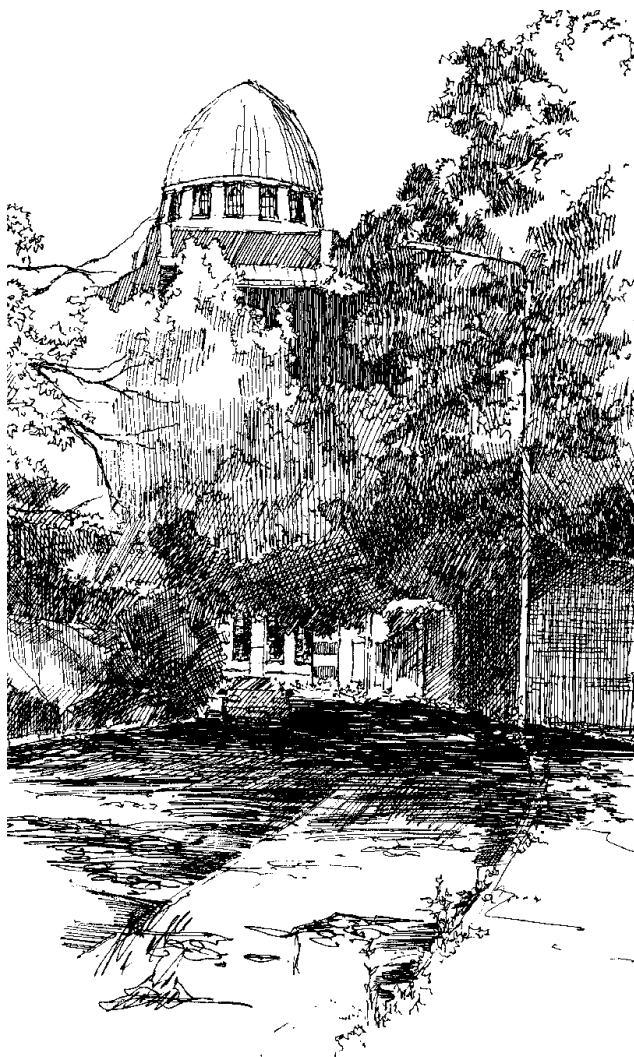


Архітектурно-просторовий масштаб фрагмента житлової забудови в зоні загальноміського центру (вул. Пушкінська - вул. Мельникова).
Перехід до домінанти більш низького структурного рівня.



Локальною архітектурною домінантою є будівля синагоги, купол якої спіймається з місцевих вулиць і двориків.

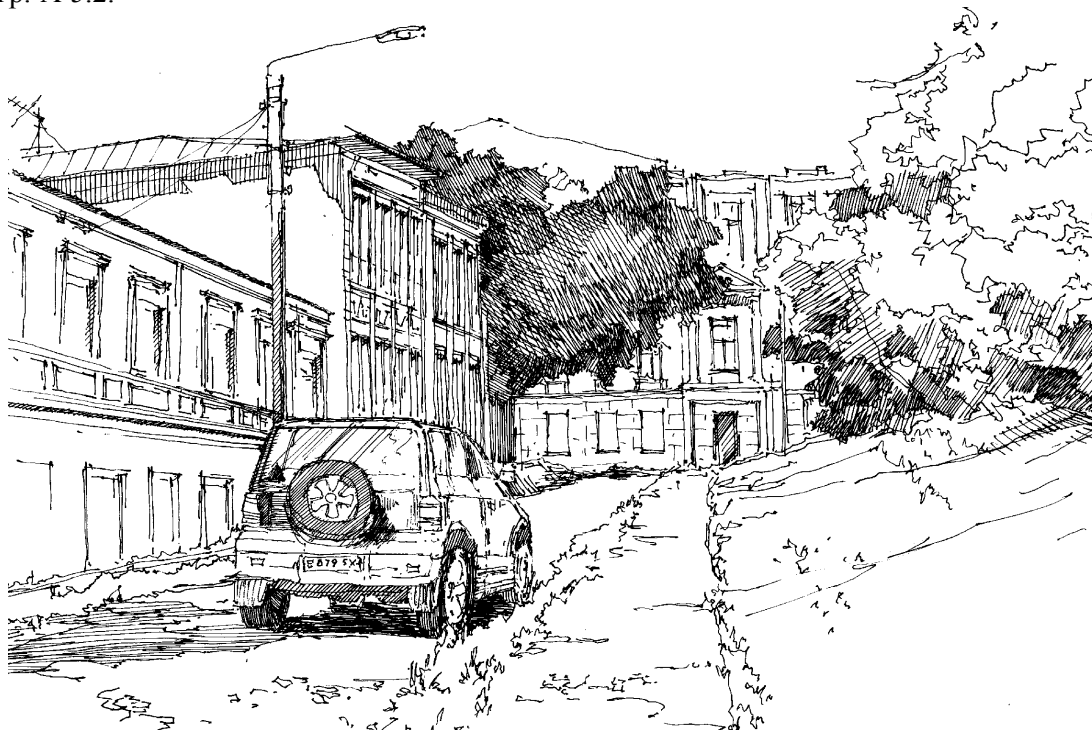
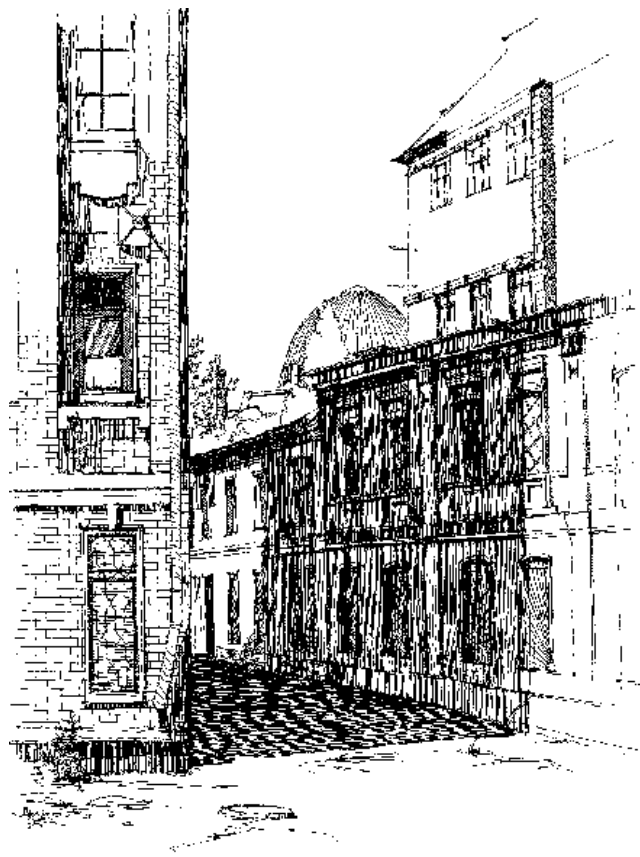
Рисунки студ. гр. А-5.2.
М.Семененка і О.Вербій



Вулиці Гражданська й
Воробйова.

Рисунки студ. гр. А-5.2.
В. Кулібаби.

Фрагменти історичного середовища Харкова в
районі вул Воробйова. Перехід від горизонтальної
до вертикальної координати сприйняття.



Ландшафтні й архітектурні опозиції як основа образності середовища історичного району.



2



3



1

Ландшафтна
антитеза:
“порогові”
горизонталі
рельєфу, що
перешкоджають
руху, і круті схили
плато, що
зв’язують верх і
низ (1, 2).
Архітектурна
антитеза:
перешкоджаючі
руху контрфорси
підпірної стіни і
спямований уверх
простір, який вони
створюють (3).

Рисунки студ. гр.
А-6.2. О.Шевченко

1# передня уривка.
Буд. на оп. ат. скучеву.
Е.Н. Ш. 0

Емоційність ландшафту как фактор емоційності архітектурно-просторового середовища



Подпорная стена с нилой засирой -
рой на берегу урочища.



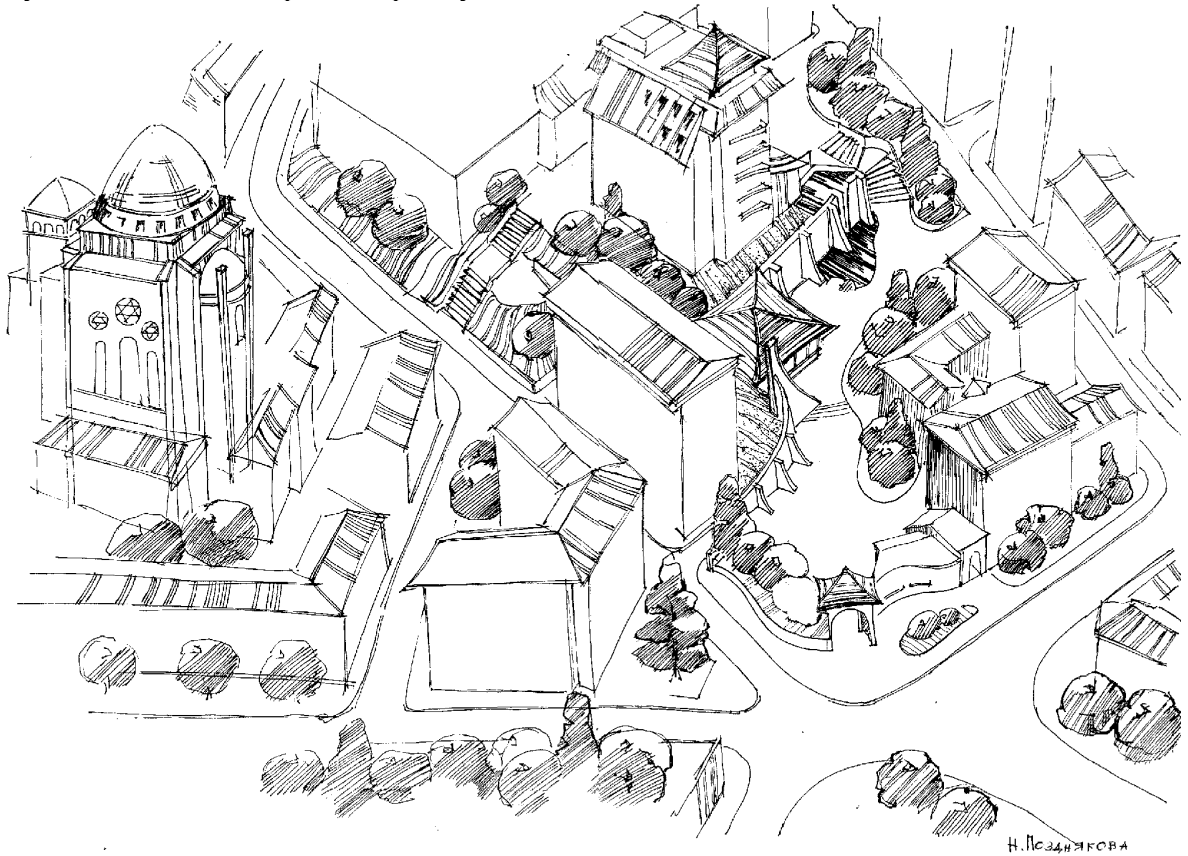
Емоційний образ середовища формує пластика крутих схилів, затінених старими деревами, і специфіка забудови, лейтмотивом якої виступають підпирні стіни, що фіксують перепади рівнів. Ці форми і забудова формують дрібноячеїсте, занурене в тінь з відблисками світла середовище.

Контрастною йому є велика, цільна форма купола синагоги. Світлий силует купола, який спирається на важкий, непорушний барабан, виявляє метафору непорушності неба, що панує над дрібністю й мерехтінням землі.

Рис. студ. гр. А-6.2 Н.Позднякової.

Пропозиція до реконструкції квартала у історичному центрі Харкова.
 Автор - студ. Н.Позднякова, керівник проекту О.О.Степанова

1

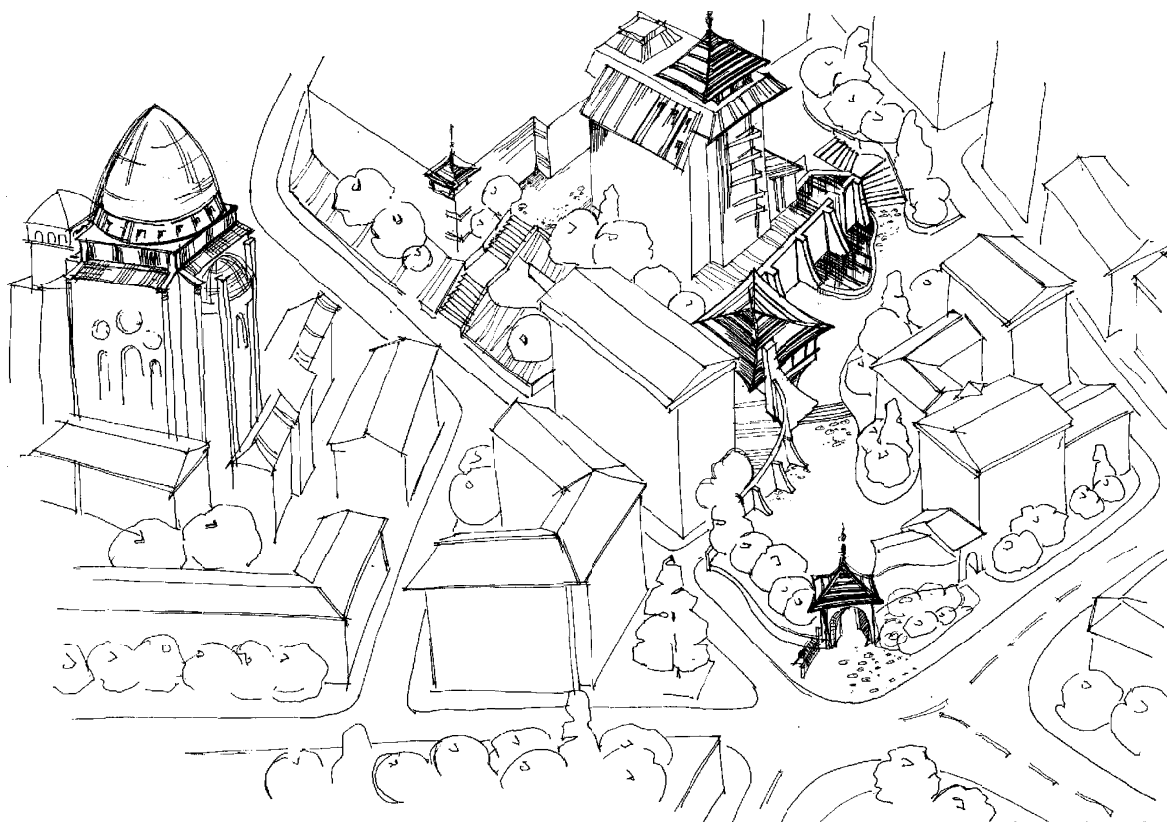


Загальна характеристика забудови й
 проєктованих включень

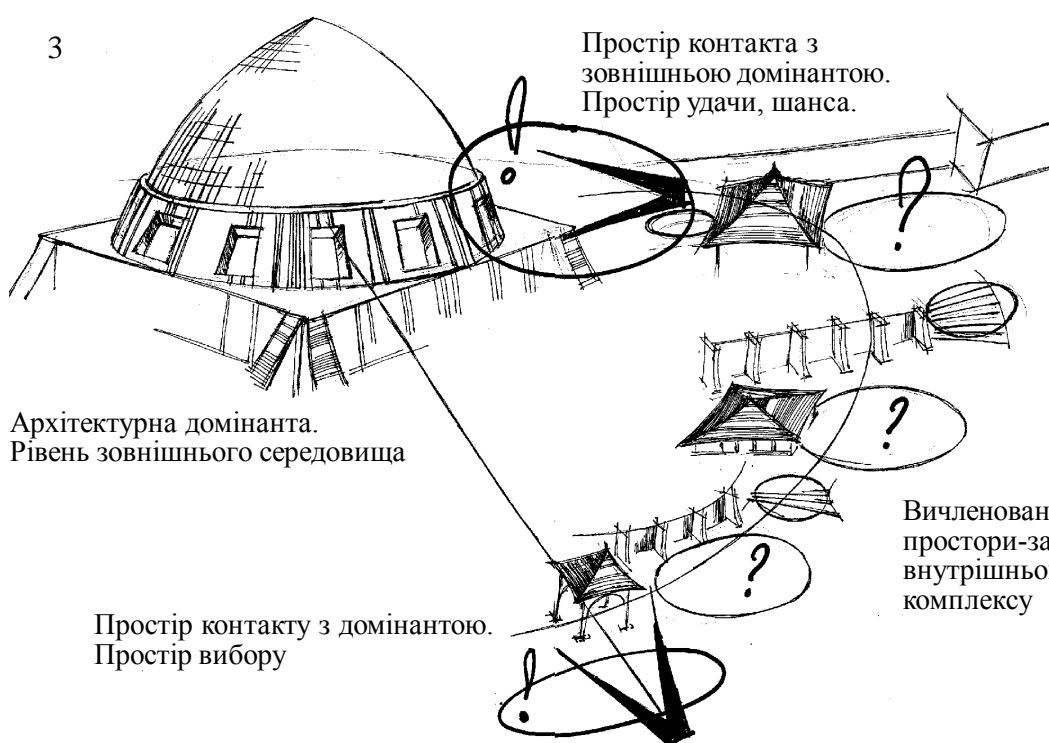
2

Головні фрагменти середовища і їх
 просторові й світлові сполучення





3



Цей контактний вузол складають масштабний людині простір-посередник при внутрішній домініанті і простір між обома домініантами (вони відносяться між собою як "питання - відповідь")

Архітектурна домінанта.
Рівень зовнішнього середовища

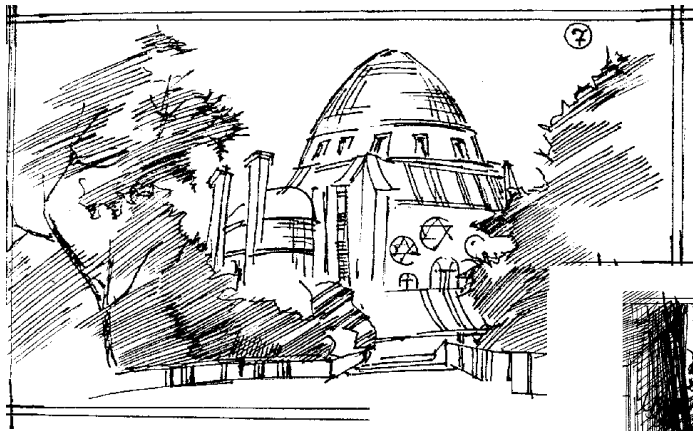
Простір контакту з домінантою.
Простір вибору

Вичленовані локальні простори-загадки. Рівень внутрішнього середовища комплексу

Побудова ігрового сюжету. Простори "загадок", що ведуть до "головного" - розкриття на домінуючий купол.

Сюжет композиційної "дії" складає небесний купол, піднятий над дрібною повсякденністю, який здалеку приваблює глядача. У просторовій структурі виділено два шляхи до нього: 1 - прямий, що веде безпосередньо до

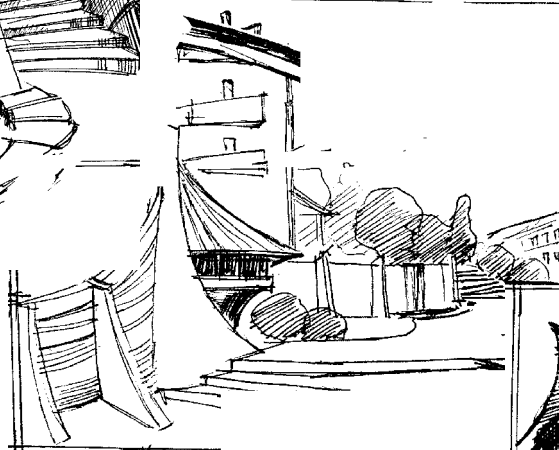
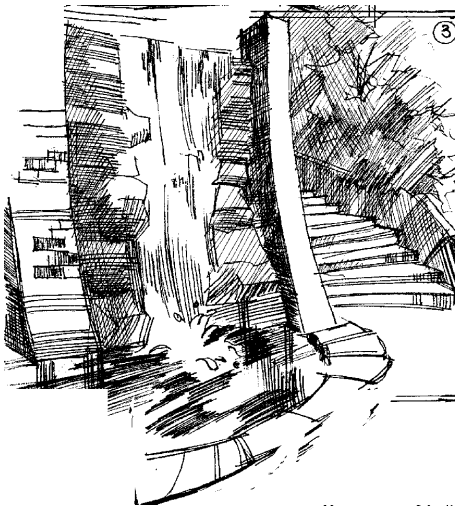
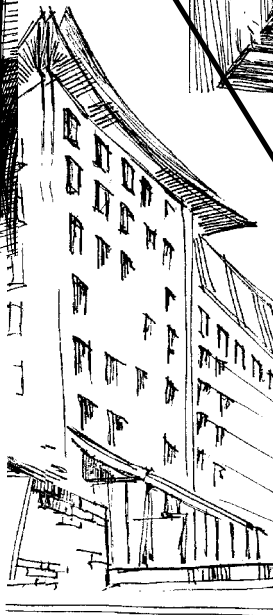
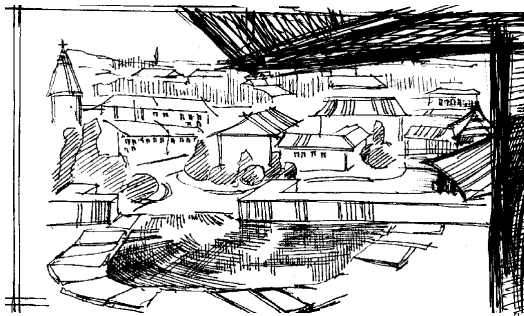
куполу-домінанти (очевидний); 2 - обхідний, обраний через привабливість сюжету, насиченого "загадками", які начебто відволікають від споглядання головної форми, "затемнюють" сюжет (неочевидний). Архітектурною темою другого шляху є шатра (опоненти купола у розкритті "небесної" теми) і пілони підпирних стін (тема землі), що зупиняють прямуювання, сповнюючи його загадкою.



Фінал композиції - перехід з "лабіринту" (низу) до системи вищого порядку.

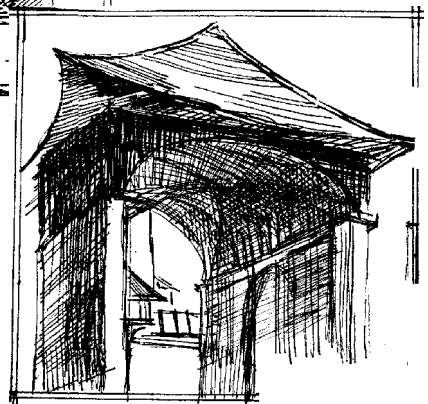


Прохід крізь фінальну "щілину" перед кульмінаційним світлим розкриттям. Відчуття "шанса"



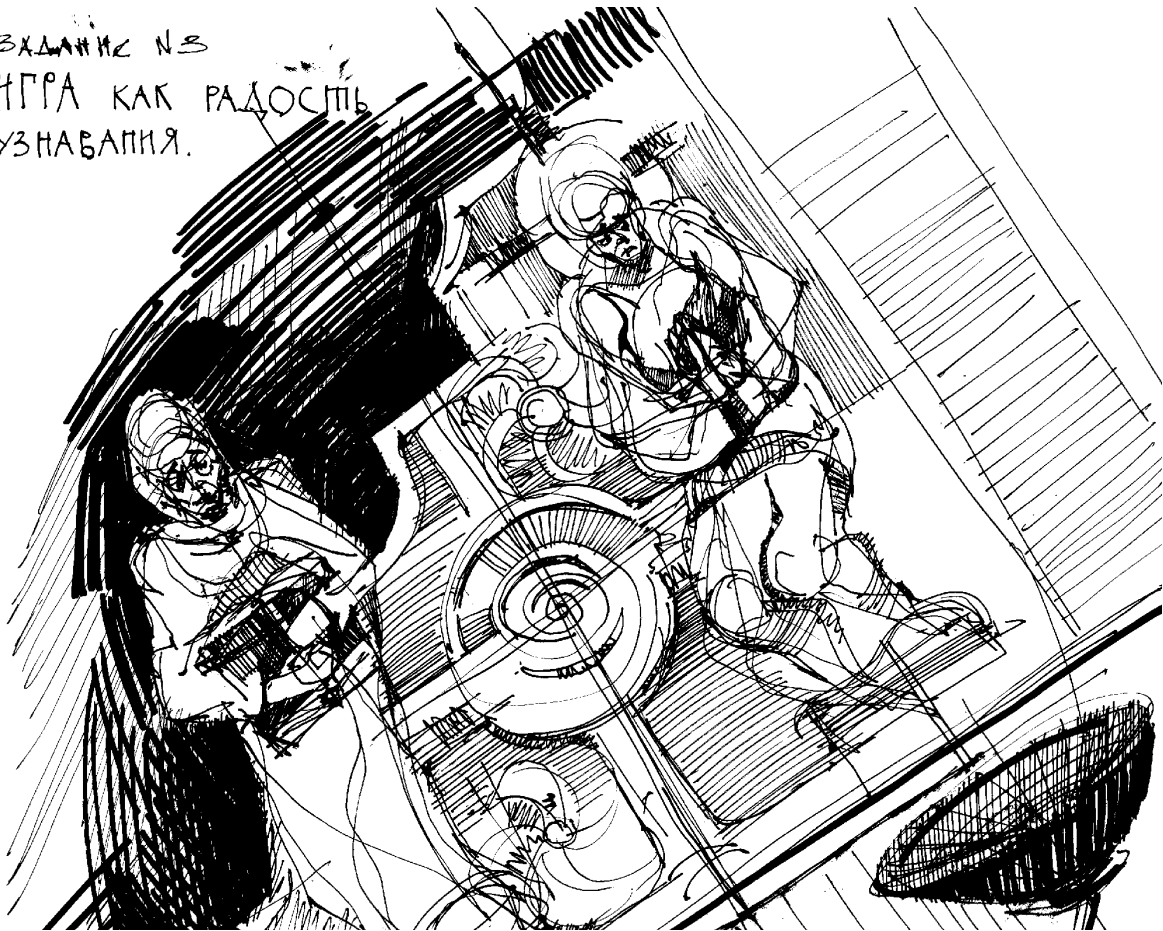
Початок шляху - момент входу до "лабіринту". Тінь, "поглинання".
Формування антитези - небесний купол - система шатрів

Візуалізація шляху у системі реконструйованого кварталу.
Шлях як система загадок і розгадок.



ЗДАНИК №3

ІГРА КАК РАДОСТЬ
УЗНАВАННЯ.



Гра як радість впізнавання (фрагмент)
(рис. студ. гр. А-6.2. У.Костенко)

КОНТРОЛЬНІ ПИТАННЯ ДО ЛЕКЦІЙНОГО КУРСУ

1. Що вивчає “Теорія гри”?
2. Що є “ігровою діяльністю”?
3. Охарактеризуйте головні ознаки гри.
4. Що складає культурну цінність гри?
5. В чому сакральне значення гри?
6. Як виявляється ігровий аспект у архітектурній композиції?
7. Назвіть головні опозиції, що створюють ігрову ситуацію у архітектурі.
8. Розкрийте роль шляху у побудові архітектурного сюжету.
9. З чого складається агональність ритму?
10. У чому принципова різниця між відношенням до світу традиційної і сучасної (постмодерн) культур? Як вони проявлені в ігровій формі?
11. Охарактеризуйте відомий історичний комплекс з погляду гри.
12. З чого складаються у архітектурному сюжеті “загадки” і “розгадки”?
13. Як вони співвідносяться зі структурною побудовою архітектурного об’єкту?
14. У чому сенс “темних”, моментів мистецтва; невизначеності, загадковості у сюжетах?
15. Прокоментуйте проєктований на “Архітектурному проєктуванні” комплекс як ігрове середовище.
16. Що складає ігрову “радість впізнавання”. Як це інтерпретує архітектура?
17. Який глибинний смисл аристотелевого поняття “мімезис”?

ІМЕННИЙ ПОКАЖЧИК

А

Адріан 34
Алешин П. 51
Антонов В. 15, 33, 45
Анциферов М. 15, 16, 52, 63, 85
Асплунд 34

Б

Білий О. 70
Бахтін М. 38
Бергсон 72
Бруно Дж. 52
Брунов М. 35, 58, 60
Брюсов М. 72

В

Васнецов 71
Вольфрам фон Ешенбах 36

Г

Гадамер Г.-Г. 15, 16, 33, 80, 84
Гессе Г. 3, 32
Геракліт 4, 44
Гете І. 35
Голан А. 44
Гомер 54
Гуревич 70

Д

Бруно Дж. 52
Достоевський Ф. 85

Е

Еко У. 28, 40, 41, 43
Еліаде М. 5

З

Золя Е. 72

І

Іконніков 70

К

Кант І. 3, 15, 33, 35
Кеніг 71, 72, 73
Корбюз'є Ле 16, 34, 38, 77
Коцюбинський М. 72

Л

Ламцов 70
Лінч К. 16, 33, 38, 63
Леві-Строс К. 36, 60
Лихачов 45
Лосєв О. 32, 52, 85
Лотман Ю. 40, 43, 51, 69, 70, 71

М

Мамонтов С. 71
Маркс К. 3

Н

Ніцше Ф. 72

О

Ортега-і-Гассет 3, 32

П

Потоцький 80
Прейл 71
Пропп 62

Р

Райт Ф.-Л. 86
Рафаель 34
Рябушин 33

С

Сант'Еліа 86
Сарабьянов 72
Степанов 70
Стерлінг 33, 34

Т

Тарковський 85
Туркус 70

Ф

Шиллер Ф. 3
Ферекід 44
Фоккема 35
Франко І. 72
Фрейденаберг О.
4, 20, 32, 33, 44, 69, 88

Х

Хайдеггер 3, 32, 36
Хейзінга Й. 3, 8, 19, 23, 28, 32, 80, 86
Хемінгуей Е. 62
Хюбнер К. 16

Ч

Чайковський П. 76
Черкасова К. 71

Ш

Шарий 72
Шиллер Ф. 3, 32
Шкловський 70
Шпенглер О. 3, 32, 72

Э

Эко У. 86, 88, 89

Я

Якобі 73

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Американская философия искусства. Антология: Пер. с англ. – Екатеринбург: Деловая книга, 1997. – 320 с.
2. Антонов В.Л. Історія соціального розвитку мистецтва та архітектури. Стародавня Греція: / Навчальний посібник. - К.: ІСДО, 1993. - 156 с.
3. Антонов В.Л. Градостроительное развитие крупнейших городов. – К.-Харьков-Симферополь, 2005. – 644 с.
4. Брунер Дж. Психология познания. – М.: Прогресс, 1977.
5. Брунов Н.И. Храм Василия Блаженного в Москве. Покровский собор. М.: Искусство, 1988. – 255 с.
6. Выготский Л.С. Психология искусства. - М.: Педагогика, 1987. - 344 с.
7. Гадамер Г.-Г. Искусство и подражание. // Актуальность прекрасного. - М.: Искусство, 1991. - С.228-241.
8. Громова Т.Ю. Архитектура как знаковая система (проблемы актуальности). Вісник ХДУ №456. Серія: “Актуальні проблеми сучасної науки в дослідженнях молодих вчених м. Харкова” Ч.1. – Харків: ХДУ, 2000. – С. 345-347.
9. Грушка Э. Развитие градостроительства: Пер. со словацкого. – Братислава: Изд. Словацкой академии наук, 1963. – 294 с.
10. Дрёмова Л.В. Природный ландшафт – первооснова в создании художественного образа города. Традиції та новації у вищій архітектурно-художній освіті, № 6, Харків: ХХПІ, 1999.
11. Игровые занятия в строительном вузе. – К.: Высшая школа, 1985.
12. Ильин И.П. Постструктурализм. Деконструктивизм. Постмодернизм. – М.: Интрада, 1996. – 256 с.
13. Информация и управление: философско-методологические аспекты. – М.: Наука, 1985.
14. Кемпбелл Д. Маски бога. – М.: “Золотой век”, 1997. – 332 с.
15. Комаров В.Ф. Управленческие имитационные игры. – Новосибирск: Наука, 1980. – 272 с.
16. Криворучко Н.И. Специфика архитектурного творческого процесса. – К.: НИИТИАГ, 2000. – 84 с.
17. Лихачев Д.С. Историческая поэтика русской литературы. Смех как мировоззрение и другие работы. - Санкт-Петербург: Алетейя. 1997. - 584 с.
18. Лосев А.Ф. Диалектика мифа // Лосев А.Ф. Философия. Мифология. Культура. - М.: Политиздат, 1991. - С. 21-186.
19. Лотман Ю.М. Об искусстве. - С.-Петербург: «Искусство - СПб», 2005. - 704 с.
20. Михайлов Б.П. Витрувий и Эллада. Основы античной теории архитектуры. - М.: Изд. лит. по стр-ву, 1967. - 280 с.
21. Петришин Г.П. та ін.. Історичні архітектурно-містобудівні комплекси: наукові методи дослідження: Навч. посібник /за ред.. Петришин Г.П. – Львів: Видавництво Національного університету «Львівська політехніка», 2006. – 212 с.
22. Пилявский В.И., Славина Т.А. и др. История русской архитектуры: учеб. для вузов. – С.-Петербург: Стройиздат СПб, 1994. – 600 с.
23. Ретюнский Л.Т. Философия игры. 2-е изд. – М.: Вузовская книга, 2005. – 256.
24. Рябушин А.В. Новые горизонты архитектурного творчества. 1970-1980 годы. – М.: Стройиздат, 1990. – 327 с.
25. Саймондс Дж. Ландшафт и архитектура. - М.: Стройиздат, 1965.
26. Соловьева О.С. Парки и дворцово-парковые ансамбли: Учебное пособие. - Харьков-Симферополь: ХГАГХ-КИПИКС, 1999. - 110 с.
27. Старшая Эдда. / - М.: Художественная литература, 1975. - Т. 9: Беовульф. Старшая Эдда. Песнь о Нибелунгах. - С. 181-357.
28. Танге К. Архитектура Японии. - М.: Прогресс, 1976.
29. Тахо-Годи А.А. Греческая мифология. - М.: Искусство, 1989. - 304 с.
30. Теплов Б. М. Вопросы философии восприятия. - М.: Наука, 1948.
31. Уиттик П. Европейская архитектура XX в. - М.: Госиздат. лит. по строительству, архитектуре и стройматериалам, 1966.
32. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М.: Педагогика, 1978.
33. Эко У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию. – СПб: ТОО ТК “Петрополис”, 1998. – 432 с.
34. Элиаде М. Священное и мирское. М.: Изд-во Московского университета, 1994. - 142 с.
35. Фондорко Е.Е. Разнокоординатные структуры в градостроительстве и архитектуре. Композиционные концепции. – К.: НИИТИАГ, 2000. – 32 с.
36. Фрейденберг О.М. Поэтика сюжета и жанра. М.: Лабиринт, 1997. - 448 с.
37. Фрейденберг О.М. Миф и литература древности. - М.: Наука, - 1978. - 605 с.
38. Фремптон К. Современная архитектура. Критический взгляд на историю развития. - М.: Стройиздат, 1990. - 535 с.
39. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. - М.: Изд. группа “Прогресс”, “Прогресс-Академия”, 1992. - 464 с.
40. Хюбнер К. Истина мифа: Пер. с нем. - М.: Республика, 1996. - 448 с.
41. Цапенко М.П. Архитектура Левобережной Украины XVII-XVIII веков. – М.: Стройиздат, 1967. – 236 с.
42. Чепелюк Ю.В. Архитектурная композиция как выражение “целого”-“единого”. –К.: НИИТИАГ, 2000. – 32с.
43. Шубович С.О. Міфопоетична культура в естетичі міста (наукові основи – мистецтво – архітектура) : Навч. посібник. - Харків: ХДАМГ, 2008.
44. Шубович С.А., Жмурко Ю.В. и др. Гуманитарный комплекс архитектуры. К вопросу о гуманитарных исследованиях в архитектуре. – Харьков: ХНАГХ, 2005. – 311 с.

ЗМІСТ

ЛЕКЦІЯ 1. ВСТУП ДО КУРСУ “ТЕОРІЯ ГРИ В АРХІТЕКТУРІ”. ПРИРОДА І ЗНАЧЕННЯ ГРИ ЯК ЯВИЩА КУЛЬТУРИ.....	3
ЛЕКЦІЯ 2. ОЗНАКИ ГРИ (ЗА Й.ХЕЙЗІНГОЮ).....	8
ЛЕКЦІЯ 3. «МЕТОД ПРОТОТИПІВ».....	11
ЛЕКЦІЯ 4. МІМЕЗІС ЯК РАДІСТЬ ВПІЗНАВАННЯ (ЗА Г.-Г. ГАДАМЕРОМ).....	15
ЛЕКЦІЯ 5. ГРА І ЗМАГАННЯ (АГОН) ЯК ФУНКЦІЯ ФОРМУВАННЯ КУЛЬТУРИ.....	19
ЛЕКЦІЯ 6. ЗАГАДКА ЯК ПОЕТИЧНИЙ ТА ІГРОВИЙ ПРИНЦИП.....	28
ЛЕКЦІЯ 7. ІГРОВИЙ АСПЕКТ АРХІТЕКТУРИ.....	32
ЛЕКЦІЯ 8.-9. АРХІТЕКТУРНЕ ВІДТВОРЕННЯ ІГРОВИХ МЕТАФОР СУЧАСНОЇ Й ІСТОРИЧНОЇ КУЛЬТУР.....	35
ЛЕКЦІЯ 10-11. СТРУКТУРА ВПІЗНАВАЛЬНИХ ОБРАЗІВ АРХІТЕКТУРНОГО ТВОРУ.....	40
ЛЕКЦІЯ 11-12. ГРА ЗЕМНОГО І НЕБЕСНОГО В ОБРАЗІ ЦАРСЬКОСІЛЬСЬКОГО АНСАМБЛЯ.....	52
ЛЕКЦІЯ 13. ПРОСТОРОВО-ЧАСОВІ АСПЕКТИ ІГРОВОЇ СИТУАЦІЇ В СЕРЕДОВИЩІ МІСТА.....	62
ЛЕКЦІЯ 14. ІГРОВІ І АРХЕТИПІЧНІ КОНСТРУКЦІ В АРХІТЕКТУРНО-КОМПОЗИЦІЙНІЙ СТРУКТУРІ ПАЛАЦОВО-ПАРКОВИЙ АНСАМБЛЬ У ШАРІВЦІ.....	69
ЛЕКЦІЯ 15. АГОНАЛЬНА СТРУКТУРА АРХІТЕКТУРНОГО АНСАМБЛЯ. УМАНСЬКИЙ ПАРК СОФІЄВКА.....	80
ЛЕКЦІЯ 16. КОМПОЗИЦІЯ ПРОЕКТОВАНОГО КОМПЛЕКСУ ЯК ВІДОБРАЖЕННЯ ІГРОВОЇ СИТУАЦІЇ.....	85
ЛЕКЦІЯ 17. КОМУНІКАТИВНА ФУНКЦІЯ АРХІТЕКТУРИ.....	88
ДОДАТКИ.....	90
ІМЕННИЙ ПОКАЖЧИК.....	108
СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ.....	109

НАВЧАЛЬНЕ ВИДАННЯ

Теорія гри в архітектурі (лекції для студентів 6 курсу денної форми навчання спец. 7.120102, 8.120102 - Містобудування)

Автор: Світлана Олександрівна Шубович

Редактор М.З.Аляб'єв

Коректор О.С.Кравцова

План 2008, поз. 72 Л

Підп. до друку 23.04.08
Друк на ризографі.
Замовл. №

Формат 60x84 1/8
Умовн.-друк. аркушів 4,7
Тираж 80 прим.

Папір офісний
Обл.-вид. арк. 5,1

61002, Харків, ХНАМГ, вул Революції, 12

Сектор оперативної поліграфії ЦНІТ ХНАМГ

61002, Харків, вул Революції, 12